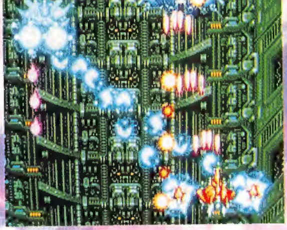
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成4年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第12号通巻第78号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

October.1992 No.78

10

530 yen



特集

目指せ!! ストII ダッシュ日本一!!

全国大会予選速報

第1部 輝け!連続技!!

第2部 YOU・Aのリュウ・ケン超基礎講座

第3部 対戦ダイヤグラム&ミクロの投げ理論

第4部 ハメ技からの脱出

マッハ野郎の必読書

アンダーカバーコップス

ドギューン!!　天地を喰らうII

天下ご免の暴れん坊!!

これが㋘のど攻略!!

達人王　ウルトラマン倶楽部

ワールドヒーローズ

X-MEN　バース

NEW GAME WASSHOI

マクロス　ジンジンジップ

竜虎の拳　ビューポイント

デッドコネクション　V.R.

ブランディア／ファンキージェット

闘神拳王 佐竹雅昭の人生相談

天使万歳

大評判連載第4弾

餓狼伝説

―新たなる闘い―



スーパーファミコン
ファミリーコンピュータ・ファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

驚異的なパワーの秘密はこれだ。



■BSアンテナ
放送衛星から、特殊回線による秘密情報をキャッチ。南を向けば、パワーアップだ。

■液晶シャッター式3Dメガネ
3D(立体)画像を直接見ることができる。肉眼では見えない敵の姿も、これでバッチリ。

■スーパーヘラロダイン式AM/FMレシーバー
交通情報や天気予報を常にキャッチできる。

■SBMマフラー
地球上にはない素材を使用。爆発などによる熱を拡散して身を守る機能がある。

■ショルダーパッド
相手の攻撃によるショックをやわらげる。

■SBMクロック
どんな状況でも正確に時刻を知ることができる。

■SBMグローブ
パンチ力を数100倍に増幅する作用をもつ物質(ソニックブラストノイド)で作られた、驚異のパワーグローブ。これが悪人の手に渡ったら大変だ。

■スーパークリアビジョン(9インチ)
現在の世界のすべての放送方式、すなわちNTSC、PAL、SECAMに対応し受像が可能。実は、ここを破壊されると死んでしまう。

■デジタルゴング
内部形状が特殊で、鳴らすと「私のパンチを受けてみろ」という音が出る。

■SBMシューズ
ボクシング用のシューズを改造したハンドメイド。

アーケードで大人気の
ソニックブラストマンが
SFCになって帰ってきた。

スーパーファミコン用ROMカセット
9月25日発売予定
価格8,500円(税別)

株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません。

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

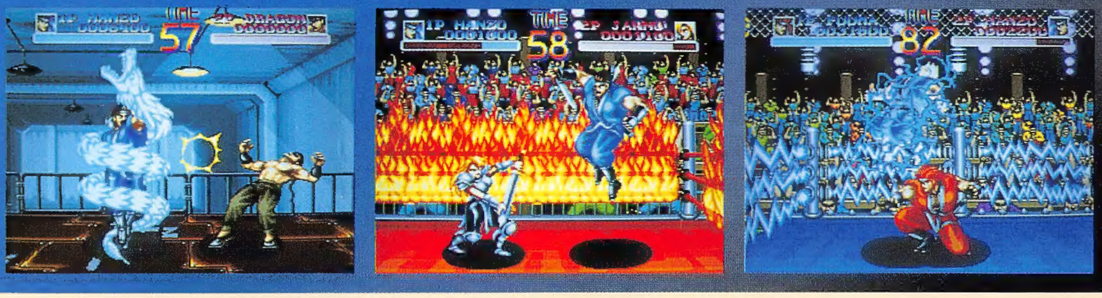
遂に正体を現したこれが噂の

SONIC BLAST MAN



SONIC BLAST MAN™





特集

めざせ!! ストⅡダッシュ日本一

完璧パワーアップ筋力増強講座
&
速報!! ストⅡダッシュ全国大会予選 これが覇者に贈る豪華賞品だ!!

ストⅡダッシュ全国大会の予選はそろそろケリがつく。10月10日、決戦大会。誰が栄冠をつかむのか。覇者の名は誰に与えられるのか。

破れ去った者どもよ。牙を研ぐのを忘れるな。闘いの傷は闘いの中でいやすのが一番だ…。

そういうわけで今月のストⅡダッシュは、対戦における基礎から応用まで即戦力となる情報をパックした。さらに全国の予戦大会の熱戦をお伝えしよう。未知の敵たちに乾杯!!

完璧パワーアップ筋力増強講座メニュー

第一部

勝利への驀進
↓
輝け!!連続技

相手の一瞬のスキを突いて一気に技をたたき込む。次の瞬間、相手のバイタルはゼロになり、マイ・キャラは勝利の雄叫びをあげている。ギャラリーのどよめきが、気持ちいいぜ。そう、それが連続技の醍醐味だ。心ゆくまで味わってくれい!!

輝け!!連続技メニュー



スクリューにつなげ!!
ザンギエフ
メクリ小パンチ連打スクリュー



担当:いなりん

ザンギの連続技は1つの技の威力が大きい。スクリューと組み合わせたものになると、場合によっては相手の体力を一気に90%以上減らすこともできる。

めくりボディプレス→立ち小パンチ×数回→スクリュー

おそらくザンギ最強の連続攻撃がこれだろう。一度決まれば相手の体力は、残り数ドットという恐るべきもの。

キャラによって立ち小パンチの入る数が違うので、ここに一応の目安として回数を載せておこう。

・5回…リュウ・ケン、ガイル、ダルシム・ザンギ
・4回…春麗・バイソン、サガット、ベガ
・3回…本田、バルログ
・2回…ブランカ



体力満タンから減らすぞ！

ダルシム、春麗、バイソン、バルログにはあまり抜けられることはない。

めくりボディプレス→立ち中パンチ→立ち小キック→大足払い（orスクリュー）

こちらのほうは大足払いでいくと完全な連続技となるすべてのキャラに）ので、スクリューを入れるところに返し技を狙っている相手にも入ってしまうのだ。ただ、書くまでもないが大足払いよりスクリューのほうが体力を減らせる。状況に応じて使い分けよう。



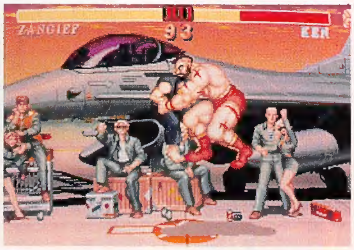
こいつには5回入るぞ。

すべての連続技をマスターしてから…

状況に応じてどの技でいくかを考えてみよう。

立ち中パンチ→立ち小キック→大足払いで勝てるなら、これが一番確実である。

体力が満タンに近いときなら立ち小パンチ数回→スクリューで一気に減らそう。ただし立ち中パンチ＋立ち小キックで立ち小パンチ2回よりも体力を減らせるので、ブランカには立ち中パンチ→立ち小キック→スクリューのがよいだろう。



ふんっ。ぐるぐる…。

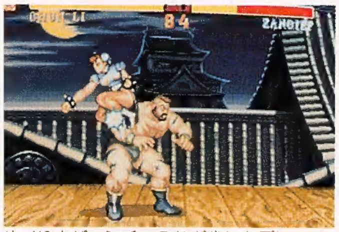


こんだけ減ったぜ、ヘイ！

地味に輝け!!
春麗
毒蛇4段

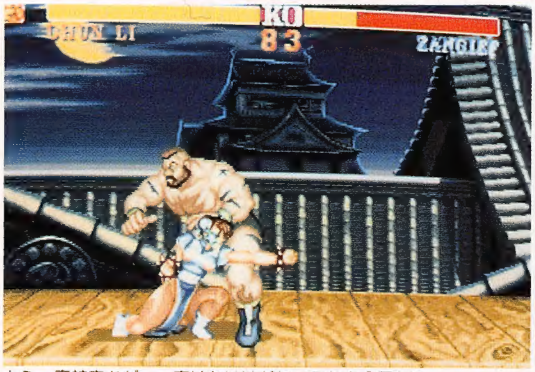


担当:C・LAN

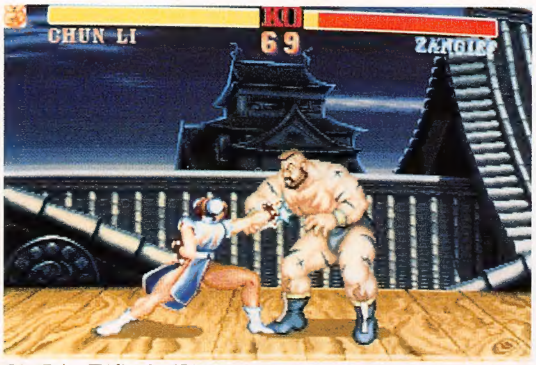


めくり大パーンチ。これが少しムズい。

春麗の連続技で最近メジャーになってきたのが跳び大パンチ→掌底→小百裂だが、ここで挙げるのは、見た目は派手でもないが、比較的ラクに出せる4段攻撃だ。



おら、毒蛇突きだ〜。毒はないけどね。これを2回やる。



そしてオーラパンチ。終わり。



めざせ日本一!! ストⅡダッシュ全国大会予選速報 1

全国各地で繰り広げられている熱戦につぐ熱戦。攻略のスキを突いて紹介しよう。

7月18日 ハイテクセガ渋谷店

渋谷の雄を今こそ決めんと集まった猛者たち、その数128人!!中には女性の顔もちらほら。4つのブロックに分かれて、たった2人の本戦出場権を奪いあうのである。昨日の友は今日の敵、自分以外は皆敵じゃ!!…嗚々、対戦野郎どもに幸あれ!…激闘の末、栄光をつかんだ2人のウイナーは赤尾幸亮君（ケン）土沼健太郎君（ベガ）。本戦も気合いでGOじゃ!!。


決勝はガンバルゾ！


渋谷代表として勝つ!!

7月26日 ゲームセンターコパⅢ


コパⅢ 3羽ガラスじゃ!!


コパⅢ軍団じゃ!!

熱く燃えた予選の結果発表。優勝は古口君（サガット）。準優勝は白石君（ガイル）。優勝したコメントをとったところ決勝では出来れば勝ちたいとのこと。弱気はイカン!!強気にいくのだAA！キミに敗れていった人たちのためにも、10月11日の決勝戦では優勝すれー！

7月19日 オレンジハウス

予備予選が行われるほど人が集まったため、熱気でクーラーがきかないほど！そんな中で勝ち上がってきたのが常連の2人だった。春麗つかいの宮尾君、ケンつかいの斉藤君の2人で決勝！さすがに手のうちを知っているせいか試合は迫熱！堅い展開で試合をすすめた宮尾君が斉藤君を破り優勝となった。


よろこびのヒトトキ…。


固唾をゴックン!!

知らなきゃイチコロ ブランカ かみつきローリングめくり 中パンチ電撃

担当:C・LAN



ブランカといえば跳び大パンチ→立ち中パンチ→大足払いなどの連続技が有名だが、ここであげるものは正確には連続技とはいえない。**かみつき→ローリング→立ち中パンチ→電撃** である。これができるキャラは、E・本田、春麗、ダルシム、バルログ、ブランカの5人。ただしブランカに対しては、しゃがまれると立ち中パンチがスカッてしまうのでできない。

では実際のやり方について説明しよう。

まずかみつく、かみついたらすぐにために入ってローリングの準備。かみおわったらすぐにローリングを出す。敵の反対側にちょうど着地するので、タイミングよく中パンチ連打を始める。中パンチからの電撃はキャンセル技なので中パンチが入れば必ず電撃も入るのだ。かまれた側はガード方向さえ間違わなければガードはできるが難しい（逆にレバーを入れるため）。

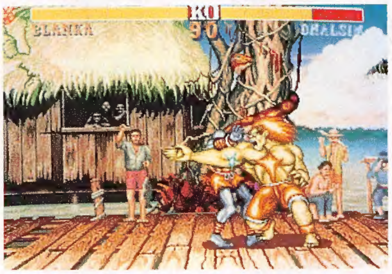
この一連の攻撃は知らない相手には非常に有効だが、ダルシム、ブランカ、バルログには投げ返されてしまうので読まれているとまずい。また春麗には電撃がガードされるので頭突きなどを出したほうがいいだろう。



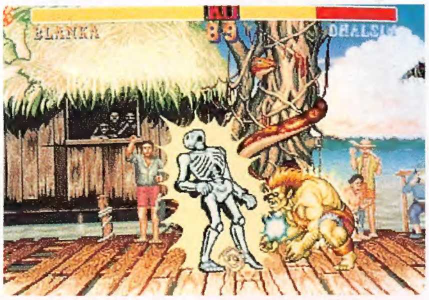
まずくおう。



シャラララでめくろう。



中パンチが入ったあ。



よーするにこれも入るってことだね。

めくり大パンチ→しゃがみ中パンチ（毒蛇突き）×2→立ち大パンチ である。で、やり方だが、まずめくるように大パンチで跳び込む。実はこれが難しい。ザンギエフにはかなり適当でもいいが、他のキャラにやるには練習が必要であろう。

めくり大パンチが成功したらしゃがみ中パンチを2回入れる。この技は毒蛇突きという名のため、この連続技は毒蛇4段とも呼ばれる。そして最後に立ち大パンチ。大パンチ→掌底→小百裂ほどは減らないことが多いが、めくりパンチを除けば難しくはないのでお勧めだ。

また、めくり大パンチのあと、立ちの小、中、大パンチを順にいれることも可能。しかしつなぐのが難しく、ほとんどガードされてしまう。



本田の連続攻撃は、有名なさば折りからめくりボディプレス→四股蹴りの3段攻撃がある。

今回は、この3段をパワーアップさせた4段攻撃を紹介しよう。

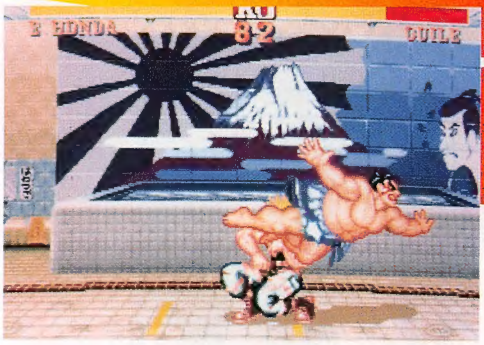
まず、さば折りからめくりでボディプレスを入れる所までは3段と同じで次が少し違う。着地後レバーを横方向に入れて中キック（ひざ蹴り）を入れる。

ひざ蹴りを入れたらすぐに小パンチボタンを連打して小の百裂張り手を出す。キャンセル技なので素早くやること。

これが全部決まれば体力を3分の2以上は奪える。エドモンド本田のパワーあってこその大技だ。

しかし、この4段攻撃は、決まらない相手もいる。決まらない相手は、ブランカ、バイソン、バルログ、サガット、ベガの5人。サガット、バルログ、ベガは、めくれることが、まったくといっていいほどないので使えないし、ブランカとバイソンに至っては必ず投げ返しをくらってしまう。

この4段攻撃は、毎度やっているとボディプレスをガードされてしまうので、突然出すのが効果的だ。


まずはめくりボディプレス。めくりになるかどうかは離れるタイミングで決まる。


このひざ蹴りはレバーを横に入れないと出ない。


ひざ蹴りキャンセルで小の百裂を出す。これで4段完成。



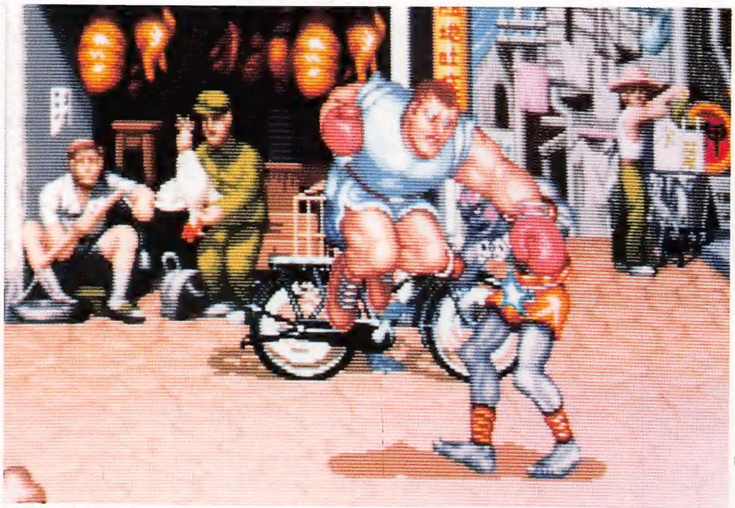
バイソンの連続技はバリエーションが豊富だが、その中でも最も凄まじい6段攻撃をここで紹介しよう。正確に書くと非常に長くなってしまうがあえて書く。

跳び大パンチ→ひじ→ダッシュアッパー→ひじ→ダッシュアッパー→立ち大パンチ

実はこれは先日紹介したバイソン5段にひじが1回多く入るだけだが、先月のより難度は低い。ダッシュアッパーを連続で出すのが難しい。

やり方をもう一度書こう。

まず大パンチで跳び込む。もちろん打点は低くすること。そして立ち小キックキャンセ


大パンチで入る。


キャンセルでダッシュアッパー。これを2回。


立ち小キックのひじ（しゃがみ小でも可）。


そしてとどめの立ち大パンチ。連打はやめよう。

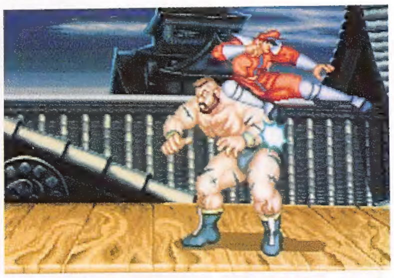


連続の途中で死んでしまうかも…
ベガ
恐怖の10段

担当:C・LAN



ベガの恐ろしい6段攻撃(ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→立ち小パンチ→小ダブルニー→立ち中キック)にアレンジを加え、10段にまで発展させた恐怖の連続技が存在することが判明した。それは…。



めくり大キックで入り…、

めくり大キック→しゃがみ小パンチ×4→立ち小パンチ→ダブルニープレス→しゃがみ中パンチ→立ち大キックである。ストIIでも最大の攻撃力を誇るこの技がすべて入ることは稀である。なぜならば、ほとんどの場合途中で再びピヨってしまうか死んでしまうから。おそらくザンギエフ以外には入らないだろう。



しゃがみ小パンチ4発の後に立ち小パンチで…、

注意点としては、めくりで跳び蹴りをしてすぐにために入ること、立ち小パンチからの小ダブルニーがキャンセル技であること、そしてダブルニープレスの後のしゃがみ中パンチと立ち大キックは目押しで出すということ。



キャンセルダブルニー。

なお、しゃがみパンチは1発減らして3発でやるほうが確実で、かつその場合ダルシム、ガイル、バイソン、サガットにも使えるので無理に10段を狙わなくてもいいだろう。



そして中パンチ。ここからの大キックが失敗しやすい。

ルダッシュアッパーをし、直後もう一回同じことをやる。このときひじがスカるときがあるので注意(といってもどうしようもないが。大パンチを当てる位置やスクロールに関係しているのでは…)。それが終わったら立ちストレートを目押しで当てる。連打だとガードされやすい。

なお、ブランカ、春麗には入らないし、他のキャラでも必ず入るとは限らないのに注意。ダルシムやM・バイソンに対して入りやすい。またひじのかわりにしゃがみの小キックでやってもいい。

体力半分は余裕で奪える強力な連続技だが、バイソン相手にそれだけ体力を残してピヨってくれる奴がいるのだろうか。

これが勝者の証だ!!超豪華賞品!!

賞品について

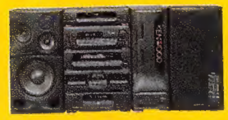
3位　ディスクマン



優勝　8㎜ビデオカメラ



ニュースター賞　CDコンポ



2位　マウンテンバイク



参加賞　ポスター



写真は実際の賞品とは異なることがあります。

めざせ日本一!! ストIIダッシュ全国大会予選速報 2

7月26日 池袋プレイランドラスベガス



ラスベガスでは、トーナメントを2ブロックに分け、筐体は計4台を使用。間接照明のやわらかい光の中でシャープな戦いが展開された。

決勝に残ったのはケンとベガ。1本目はケンがとったが、2、3本目はベガがとった。ベガは佐藤信一君、ケンは木塚純君。おふたりさん、決勝でもがんばってね。



予選の決勝も熱いのだ。

8月2日 ゲームinダイエー

予選大会は8月2日、エントリーされた80名で、熱い闘いがくりひろげられた。

それぞれ風、林、火、山と名づけられた4つのブロックに分かれて行われたトーナメントの結果は次のとおりだ。



上位陣の面々。

優勝…河部　達君(サンギエフ)

準優勝…中川　雄貴君(ケン)

かんと、大会ではまれにみるザンギ使いが優勝という事態に、最後まで目がはなせないゲームインタビューの予選だった。



ザンギで優勝の河部君。

特集
目指せストIIダッシュ日本一

第二部
超基礎からの リュウ・ケン徹底講座

昇龍拳は誰でも出せる!
あきらめずにチャレンジしてみよう!!

担当:YOU.A

ストII現在、ダッシュで最も多く使われているキャラはリュウ・ケンだろう。

ためを必要とせずにいつでも撃てる波動拳、無敵を誇る昇龍拳など、自在に必殺技を繰り出せる爽快感に魅かれ、ストII&ダッシュのプレイヤーならば、誰でも1回は使ってみたことがあるだろう。

ところが、この必殺技がなかなか難しい。波動拳はともかく、昇龍拳が出せずにやめてしまった人は相当いるはずだ。

そこで、今回はすべての人にリュウ・ケンのおもしろさをわかってもらうため、必殺技の出し方のコツなど、基礎的なことを中心にまとめてみた。一度あきらめた人はもちろん、今から対戦を始めようという人も、これを読んでリュウ・ケンにトライしてほしい。



リュウ・ケンのおもしろさは、ひとえに昇龍拳の爽快感にあると言っても過言ではない。

波動拳をマスターしよう

昇龍拳にくらべれば、波動拳はまだ出しやすいといわれているが、練習を始めてから確実に出せるようになるまでは、やはり誰でも相応の時間がかかるものだ。

波動拳の出し方は、簡単にいうとこうなる。

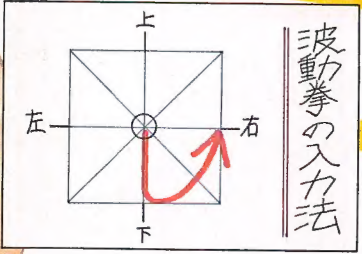
「レバーを下→右下→右と入れてパンチボタンを押す」(相手が右にいるとき。以下同様)

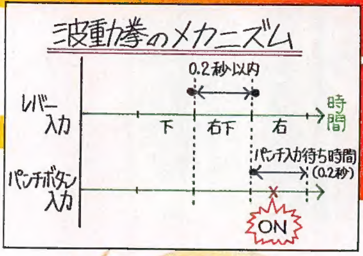
まあ、レバーを下から右までぐるっと回してパンチを押せばいいわけだ。

ここで注意しなければならないのが、パンチボタンのタイミング。必ず、レバーを右まで入れてから押すこと。波動拳のコマンドは、0・2秒以内に下→右下→右と入れてはじめてレバー部分が完成し、パンチボタン入力待ち状態となる。したがって、レバーを右までまわす前にパンチを押しても、当然波動拳は出ないわけだ。

波動拳を失敗する原因は、パンチボタンの早過ぎがほとんどだと思われる。不慣れなうちは、意識的にボタンを遅らせるようにして、タイミングを体に覚え込ませよう。何回も練習するうち、左手と右手が連動して、毎回同じ感覚で無意識に出せるようになるはずだ。

なお、波動拳のためのパンチ入力待ち時間は、大・中・小のボタンによって異なり、大は短く(0・13秒)、小は長い(0・2秒)。これは昇龍拳でも同じ。実際の対戦では大小の波動拳を有効に使い分けることが大切だが、最初は出しやすい小パンチで練習するといいだろう。



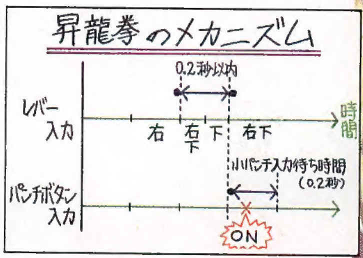


昇龍拳をマスターしよう

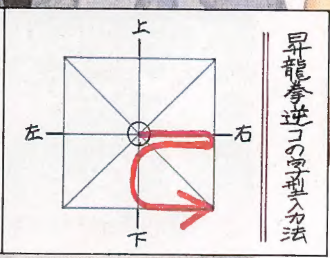
昇龍拳は「右→下→右下と入れてパンチボタン」だが、細かく書くと、こういうメカニズムになっている。

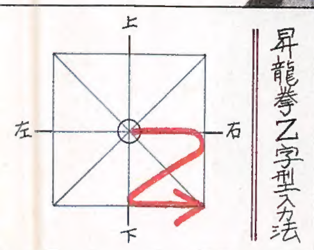
「0・2秒以内に右・下・右下と入れてコマンドのレバー部分を完成させ、それから0・2秒以内に小パンチを押す」

右→下→右下に入れるといっても、0・2秒以内であれば、この3方向以外にレバーが入っていてもかまわない。



実際の入力法も、右・右下・下・右下(Z字型入力法)か、右・ニュートラル・下・右下(逆コの字型入力法)のどちらかを使っている人がほとんどだろう。





これから昇龍拳を練習しようという人は、このどちらを使ってもかまわないが、とりあえずはZ字型入力法で話を進めていくことにしよう。

Z字型入力法は、右から右下を経由して下に入れるような感覚で、レバーを動かす。「Z」の字を描くようにイメージしてもいいだろう。下までまわしたら、今度は切り返して右下に入れ、小パンチで完成だ。

この入力法で昇龍拳を出す場合、次の2点に特に注意すること。

①右・下・右下と入力後、右下でしっかりレバーを止める。

②必ず右下に入れたあとでパンチボタンを押す。

①が守られていないと、レバーが右下から右へ入って波動拳になることが多い。

右下で止めずにレバーを離してしまっても、右にさえ入らなければ、昇龍拳は出る。しかし、これからマスターしようという人は、確実性を上げるためにも、右下で固定してボタンを押すクセをつけたほうがいいだろう。

②は波動拳の項で書いたのと同様の理由で、レバーが右下に入る前にパンチを押しても、昇龍拳は出ない。ボタンは遅めに押すこと。

これらを踏まえて、実際に昇龍拳を出してみよう。いきなり対戦台に乱入して練習するのはムチャだから、対CPU台で試すのが無難だ。

なぜ昇龍拳が出ないのか?

何回やっても昇龍拳が出ないという人は、失敗する原因をよく考えてみよう。

失敗例(1)
しゃがみジャブが出る

これは、次のような原因に

マッハな野郎の必読書

ブレーキ無用の押せ押せゲーム



よることが多い。

・小パンチを押すのが早い
・レバーが下に入っていない
・レバーが右に入っていない

この中でも最もありがちなのが、ボタンを早く押し過ぎというミス。右下に入れてから0・2秒もの間、小パンチ入力を待っているから、落ち着いて、右下に入れたのを確認してからボタンを押しても、十分昇龍拳は出るはずだ。

ボタンの早過ぎでなければ、レバーが正しく入っていないのが原因だ。かなり経験を積んだ人でも、実戦でバルログやブランカの跳び込みに慌てて昇龍拳を出そうとすると、右や下に入れそこねて失敗するケースがある。ここまでくると、レバーの入力スピードも相当なものを要求されるが、最初のうちはゆっくりでもいいから、確実に出せるように練習しよう。



失敗してしゃがみジャブが出るのは、ボタンの早過ぎが原因のことが多い。

失敗例(2)

波動拳が出る

これはレバーが右下から右へ入っている証拠だ。しっかり右下で止めてパンチを押すようにすれば、すぐに昇龍拳が出るようになるだろう。



波動拳が出るのはレバーが右下で止まっていないからだ。

どうしても出ないときは…

何回試してもどうしても出せない人、なぜ出ないのか原因がわからない人は、リュウ・ケンを使っている友人に、自分が昇龍拳を入力するところを見てもらうといい。確実に昇龍拳を出せる人ならば、レバーの動かし方を見れば、何が原因で失敗しているのかわかるはずだ。

また、その人が昇龍拳を出すところをよく観察し、レバーの動きを手本にしてもいいだろう。対戦の相手になってもらい、時間ギリギリまで練習するのも一つの手だ。



対戦を頼んで、時間がなくなるまでコーチしてもらうのも手だ。

波動昇龍拳を極めよう

波動拳、昇龍拳が単独でほぼ確実に出せるようになったら、今度は波動昇龍拳に挑戦しよう。

波動昇龍拳とは、波動拳を撃ち、硬直時間（波動拳を撃ったあとの、手を伸ばしたまま動けない時間）が切れた瞬間に出す昇龍拳のことだ。相手を鳥カゴにしたときなどに効果を発揮する。

波動昇龍拳は、硬直時間が切れた直後にパンチボタンを押すことになる。したがって、まだ動けない間にレバー入力を完成しておかなければならない。硬直時間が切れそうだなと思ったら入力を始め、右下で止めて入力が終わった直後に、硬直時間が切れるようにタイミングを調節する。

レバー入力のスピードは人によって差があるため、動けるようになった瞬間に昇龍拳が出せるように、自分なりのタイミングをつかめばいいだろう。



相手が波動拳をガードしてから跳び込んできても…



昇龍拳のえじきだ。

ハイレベル講座 ～ガード昇龍拳～

ダッシュでは起き上がり昇龍拳（転ばされたあとの起き上がる瞬間に出す昇龍拳）が出やすくなり、タイミングがドンピシャなら、どんな攻撃でも昇龍拳で返すことができるようになった。

しかし、失敗して昇龍拳が出なかった場合、相手の跳び蹴りなどをモロにくらい、ひどいときは一気に終わってしまうことさえある。

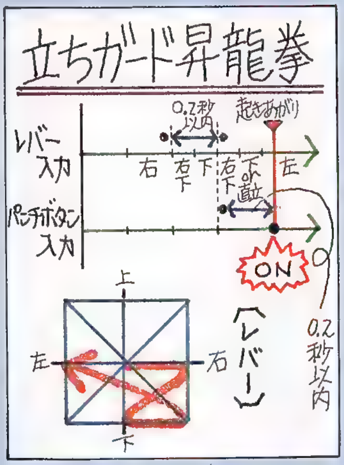
これを防ぐために有効なのが、「ガード昇龍拳」だ。ガード昇龍拳は、パンチボタンのタイミングをミスしてもガードになるという、利用度の高い技だ。「立ちガード昇龍拳」「しゃがみガード昇龍拳」の2種類に分けられ、相手の仕掛け方に応じて使い分けが必要だ。

立ちガード昇龍拳

敵の跳び込み（めくりを除く）に対して使用する。

相手が跳んできたら、起き上がる前に右→下→右下と入力、昇龍拳コマンドを完成してパンチボタン入力待ちの状態にしたあと、起き上がり直前に下→左とレバーを切り返す。そして、左へ入れたまま起き上がるタイミングに合わせて小パンチ。これで起き上がり昇龍拳が出るかガードになる。

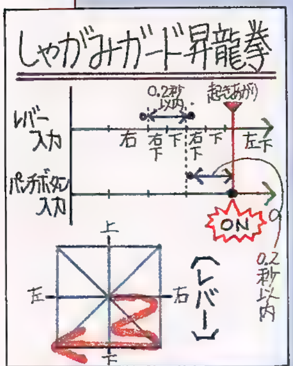
注意するのは、右下に入れてから0・2秒以内に小パンチを押すということ。これを過ぎると、昇龍拳のための小パンチ入力待ちが切れてしまい、昇龍拳は出ない。



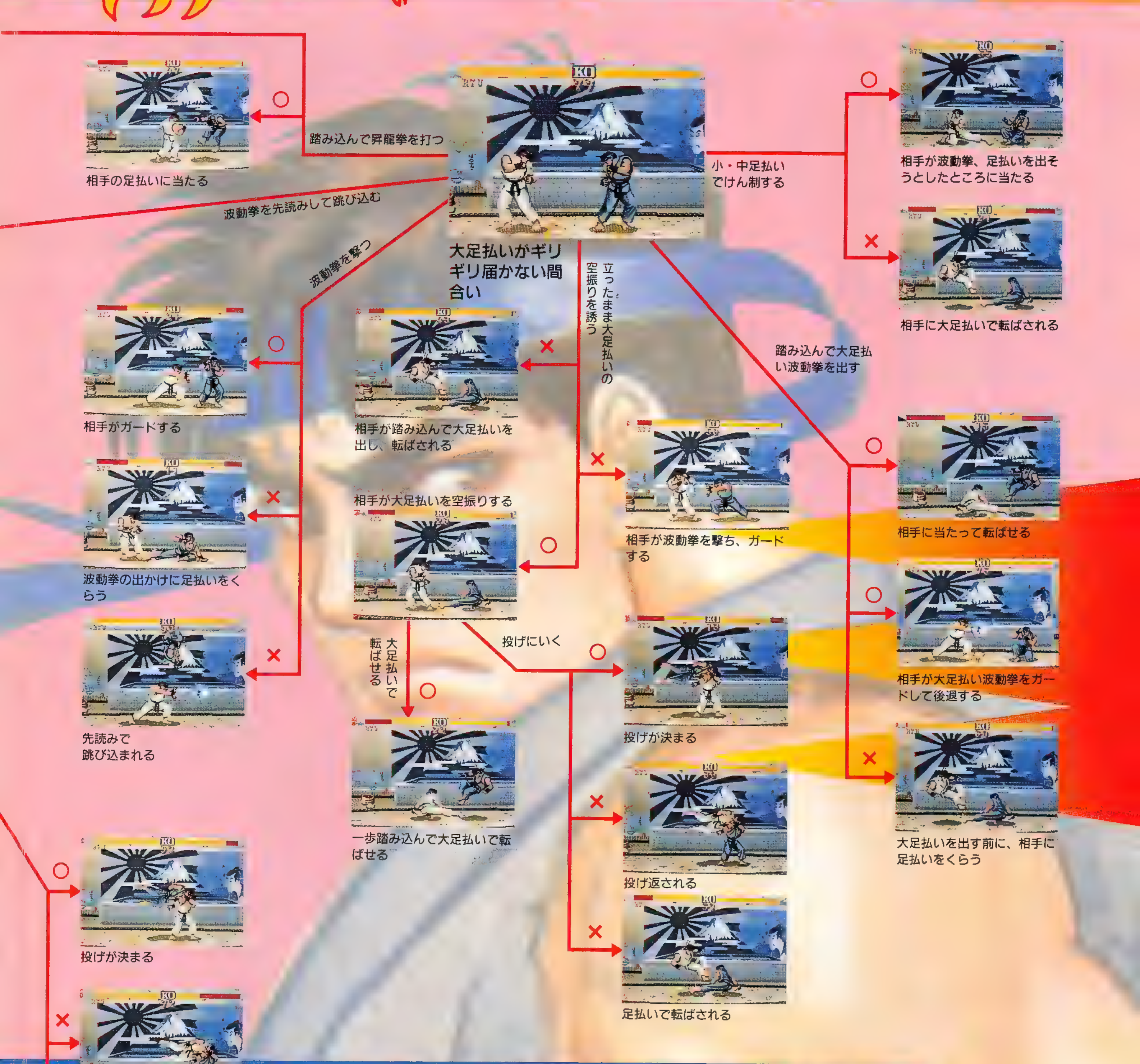
しゃがみガード昇龍拳

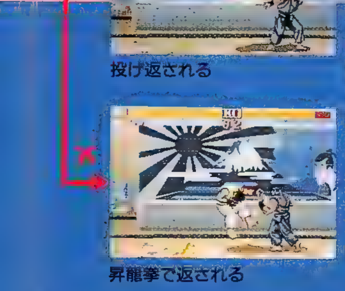
敵の足払いに対して使用する。

基本は立ちガード昇龍拳と同じで、レバーを最後に左ではなく、左下に入れるだけだ。これなら昇龍拳が出なくてもしゃがみガードになる。対ザンギエフ戦で特に有効だ。



ガード昇龍拳は、いったん昇龍拳のパンチボタン入力待ち状態になれば、レバーはどこに入れてもかまわないという盲点をついた入力法だ。普通に昇龍拳を出すよりレバー操作が複雑になるため、慣れるまでには相当の練習量を要するかもしれない。しかし、マスターすれば、絶対の自信を持って起き上がり昇龍拳を狙えるようになる。あきらめず、地道に練習しよう。





必殺技を出せるようになったからといって、必ずしも対戦に勝てるわけではない。リュウ・ケンにとって波動拳、昇龍拳はもはや基本技に過ぎないのだ。

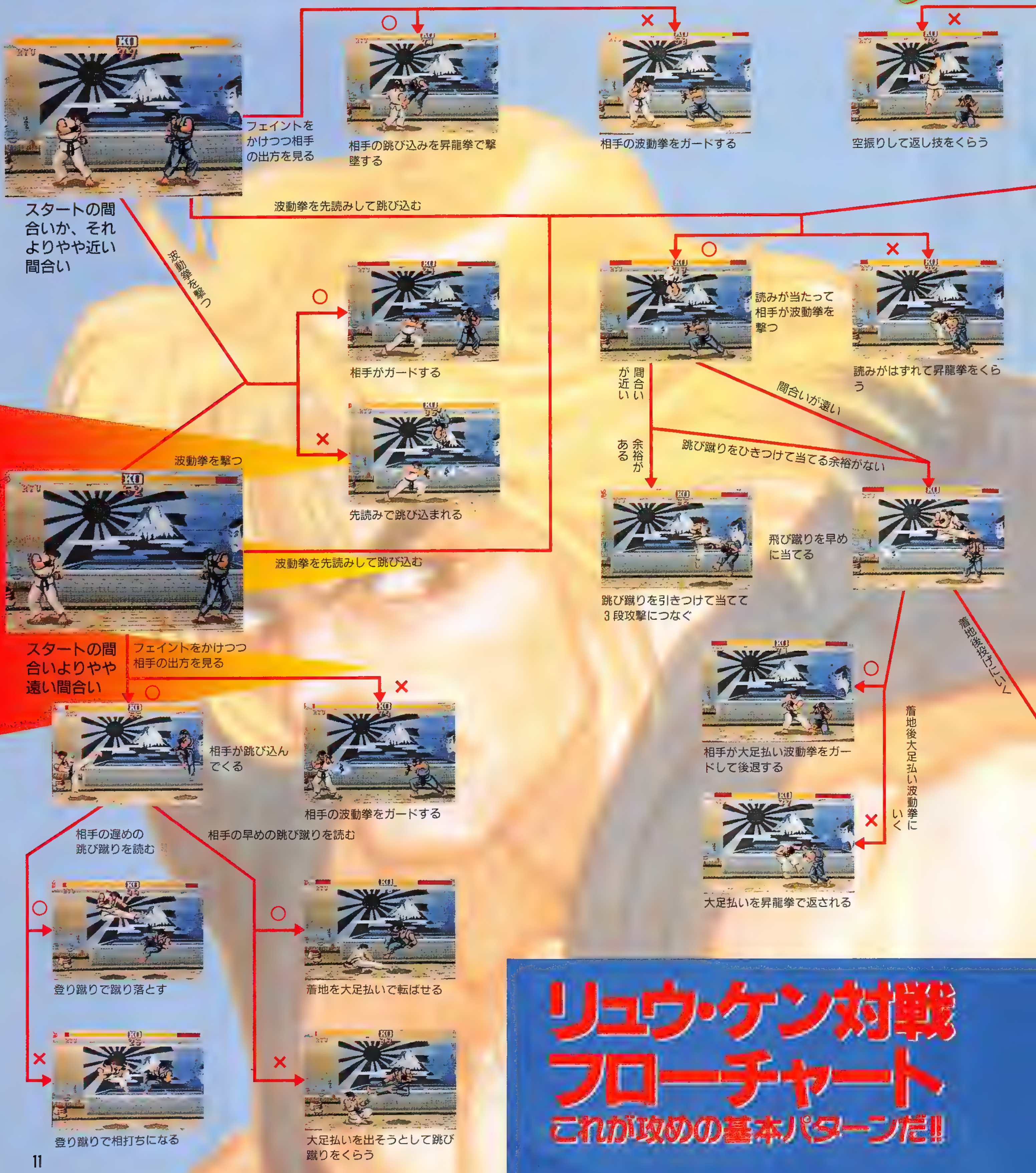
対戦に勝つためには、状況に応じた適切な攻撃、対処法を身につけなくてはならない。対戦を始めたばかりの人が「何をやっていいのかわからない」というのは、この部分の知識がまだ足りないからだ。

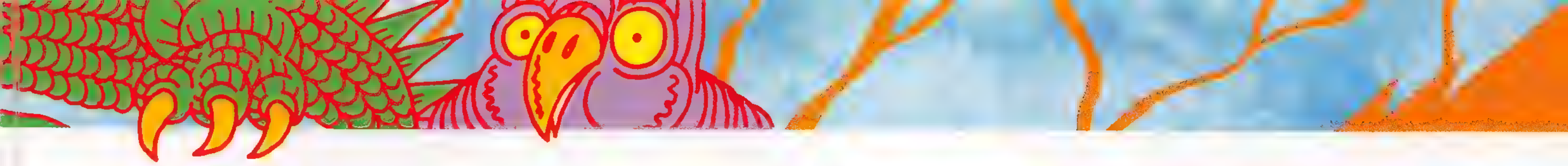
ここでは、リュウvsリュウ対戦中の状況に応じた主な対処法を、フローチャートにまとめてみた。対戦は心理戦だから、セオリーばかりに従わず、意表をついた攻めで相手の裏をかくのも重要だが、とりあえず基本パターンは把握しておくべきだろう。一般的な攻めとして参考にしてほしい。また、ケンの対戦でも汎用的に使えるようにするため、リュウとケンで大きく異なる竜巻旋風脚は、このチャートには攻めに組み込んでいない。

チャート中、↓○は読みが当たって有利な展開に進んだケース、↓×は裏目に出て不利なケースを示している。

リュウ・ケン対戦フローチャート

これが攻めの基本パターンだ!!





UNDER COVER COPS!
アンダーカバーコップス

自由自在に技を繰り出せ！3人の技を大解剖だぞ!!

アンダーカバーコップスが発売されて早くも1カ月余りたったわけだが、君たちはもうクリアしたかな？3人とも個性豊かな奴ばかりで誰を選ぶかなやんでいる人もいるだろうね。

さて、まずは先月号の訂正から。先月号では編集部オススメキャラはザン高原だったんだけど、後でマットやローザも十分強く、使いやすいことが分かった。しかしマットやローザもその技の特性をつかまないと進みにくいのは明白。

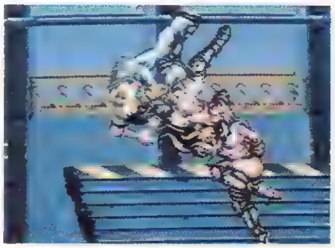
今回は各キャラの技（特に連続技やつかみ技）を中心に進めていきます。それではいくぞ!! ついてこい!!

カラテマスターにスキという文字はない――ザン高原

このキャラは一番連続技が出しやすく（スキが小さい）投げ技を極めればもう君もカラテマスターだ。それでは連続技から。

まずはアタック連打で（もちろん敵に攻撃を当てるんだよ）キック3回から正拳突きと入る。ここまでは毎回同じだが、この後の連射速度とレバー方向で後の技が決まる。

連射が速くレバーが左右またはニュートラル（以後N）で兜割り、それ以外の方向だと敵をつかんでジャンプ。ジャンプ中にレバーを下要素方向に入れると飯綱落とし、それ以外だと真空投げで空中で敵を投げる。ところでこの2つの投げはどう違うか？基本的に強さはほとんど変わらないが問題は着地後の動きである。真空投げの際は下にそのまま着地するが、飯綱落としは敵を落とす反対方向に少しはねてしまうのである。これにより2面や5面で自分から落下死することもあるので（←よくあるんだよ、ホント）注意。ちなみに得点は飯綱落としのほうが高いぞ。



これはマヌケ。この後、死が待っているぞ。

連射スピードが中ぐらいのときは後転蹴り、遅いと正拳突き倒しとなるが、これらはほとんど使わないですむだろう。

つかんでも基本は飯綱&真空投げ…つかみ技だ

ザンのつかみ技はつかんですぐにレバーを入れてやると巴投げだが、レバーN状態で往復ビンタからの連続技となる。ザンは攻撃が速くて敵の攻撃を受けにくいのでこちらのほうがより早く敵を倒せるだろう。ちなみに飯綱落としと真空投げの使い分けは前述の方法でOKだぞ。

このほかにもただのジャンプアタックがけっこう使えるザンは、やはり使いやすい。やっぱスキが少ないのはいいことだよな、ウン。



往復ビンタは素早いのですぐに投げをうてるぞ。

フットボウラーはパワー命!? 果たして彼は…マット

この手のゲームではもうお決まりのパワー重視野郎、それがマットだ。このキャラはパンチ技などは強力なのだが、いかんせんキレがないのでつかみ技やダッシュ技が中心となる。まずはあまり使えない(?)連続技だが、フック×3⇩ヘッドバットと入り、その後連射が速いとレバー左右およびNでマットスルー（投げ）でそれ以外でマットキックオフ、連射が遅いとマットショルダー（体当たり）となるわけだが、フックの最中に反撃をくらいやすいのであまりすすめられない。特に敵がたくさん出るような場所では後述のダッシュ技のほうがいいと思われるのでそちらを見てほしい。



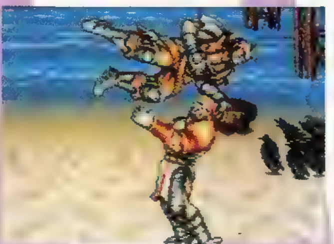
マットのパンチは大振りなので敵が複数いるときは使えない。

つかんでシェイク!! 一風変わった技をあなたへ…

マットのつかみ技は敵が単体で出てきた時にパワーを発揮するマットシェイク（通称ぐりぐり）からの連続技が見ていて楽しいが、いかんせん敵が多いと攻撃をくらいやすいのでつかんでレバーを横に入れての投げ、マットテーブルリバース（ちゃぶ台返し）を多用することになる。ちなみにレバーを上下またはNでマットシェイク、そこからレバーNでマットスパイキングで、それ以外でマットスパイキングスペシャルだ。また全キャラ共通だが、最初の攻撃（マットの場合はマットシェイク）が1、2回入ったところでレバーを入れて投げることができる。マットでは多用するテクだぞ。



通称ぐりぐり。頭が超いたそうなんですけど。



あれ？どっかで見たような…。少し敵をまきこみにくいぞ。



マット最大の武器、ダッシュ攻撃を極めるべし!!

前記のように技のスキが大きいマットの技の中で他キャラに比べて使いやすい技が2つある。(ダッシュ)ジャンプアタックおよびダッシュアタ


異様に強いダッシュ攻撃。点が低いのだけが難点。

ックである。双方ともに判定も大きく、敵の返し技をくらいにくいので特にスコアを狙う時以外はこれらの技で地道に敵を倒すのが楽だぞ。

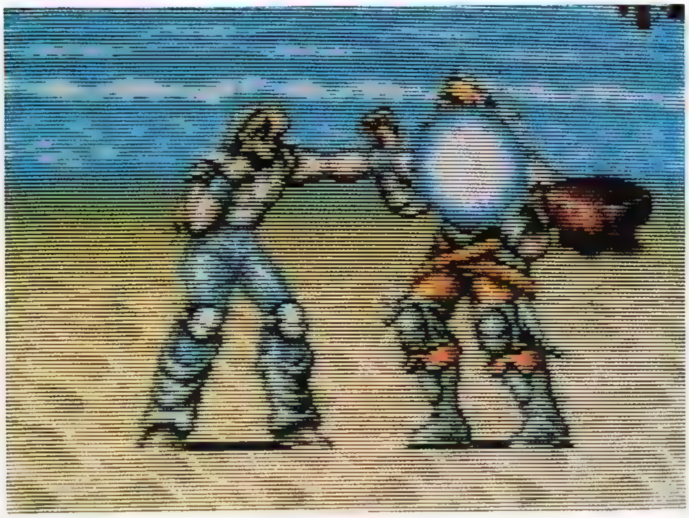
恋人募集中?ならンなことやってんなよ!! 格闘娘ローザだ

最後に控えしは紅一点のローザ・フェルモンド(22歳)だ。

一見技が素早そうに見えるが(女だしね)実はバランス型のファイターである。また投げにより簡単に敵をまとめられる点も見逃せないぞ。

さて連続技だが、ジャブ×3⇩ストレートの後連射が速いときはレバー左右およびNでヘアブロウ、それ以外でスーパーソニックスルーとなり、連射スピード中でソニックキック、遅いとストレートとなるが、普通に連射していれば投げられるので大丈夫だぞ。

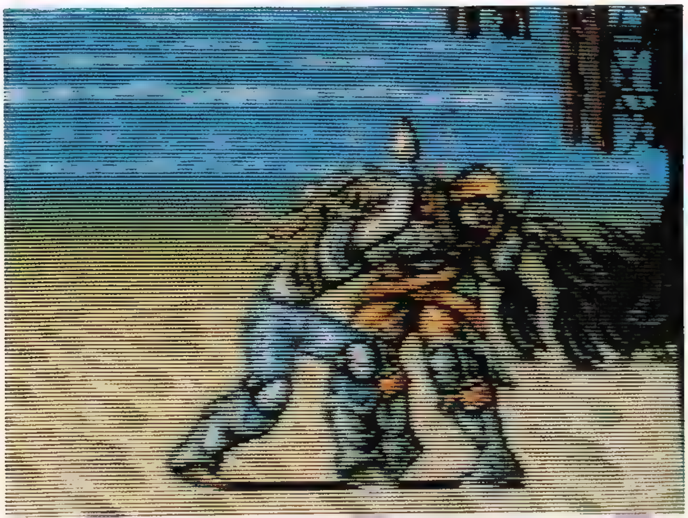
ただ最初のジャブのリーチがザンほど長くないので注意すること。


パンチが当たれば(防がれてもいい)投げられるぞ。

プラズマブレードは超強力!! 独り身パワー炸裂だぞ!!

ローザも他の2人と同じようにつかんでから数回攻撃できるのだが、これが他の2人より強力になっている。つまり、プラズマブレード(平手打ち)がつかんでいる敵の近くにいる敵も巻き込んでダメージを与えるからだ。またつかみからの投げは3種あるがどれも使いやすく、特にプラズマブレードからのフランケンシュタイナー(プロレスファンぐらいにしか分からないかな?)は多用する技だぞ。

ローザはダッシュジャンプアタックも強いので初心者にもけっこう扱いやすいと思う。色気がない分強さはあるぞ(笑)。


敵の後ろにいる奴までダメージを与える。効率がいい技だ。


まったく最近の女の子ははしたない、人様の前で両脚開いて…。

必殺技が出ないとお嘆きの貴兄にささぐ…出し方&使い方

このゲームはこの文を書いている段階では出て5日ほどだが、まだ超必殺技をうまく出せない人もいるようなので再び説明を。

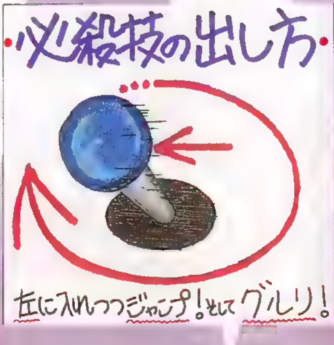
まず3人ともジャンプ後のレバー操作は逆でも出せる。またレバー入力自体はかなり余裕があり、ジャンプ後レバーをぐるぐる回しても出せる。またボタンを押すタイミングもジャンプ最頂点より少しくらい前でも後でも、とにかくジャンプ中ならいつでもいい。

一応どんなキャラでも楽に出せる出し方を図示したので見てほしい。この出し方なら3人共同じ要領で出せるぞ。

またA・Bボタン同時で出す必殺技は攻撃範囲こそ狭いものの、使用中は無敵で何より体力消費が少なくてすむ。

ザコ敵にかこまれた時などはちゅうちょせずに使おう。ザコに攻撃をくらうよりはずっとましだぞ。それにこのゲームでは体力をMAXにしておく必要性が少ないので体力MAX時でも使う時は使うべし!!

(DON)



別に1回転でもいいけど、このほうが余裕がある回し方だ。



惑星植民地に巣くう機械生命体の謎！この巨大ロボットたちは…？

ドギューン!!

©東亜プラン



絵ハデ音ハデ内容ハデ!!
なのに奥深いとくれば、これは
放ってはおけないぞ〜〜〜っということで
大々的に紹介なのだー！

担当・KAL

▼▼敵はわが惑星植民地!?

第104惑星ラグーン。ここは全国家の防衛組織が集められた国際防衛軍本部が置かれている。この本部には、いつ襲ってくるかもしれないエイリアンを迎え撃つために特殊軍隊が組まれていた。

軍隊の名は『ISM』。この軍隊は、最高のテクノロジーを駆使し、国際防衛軍が作り上げた軍事機関である。その『ISM』に、司令部から緊急出動の命令が下された。

「ディノに異常事態発生！直ちに出動せよ!!」

通信の途絶えた基地へ、ロールアウトしたばかりの新型可変戦闘機シルファーらは調査に向かった。

この美しい惑星植民地ディノに、何があったというのか…。その時だった。彼らの眼に映ったものは、謎の機械生命体の巣窟と化した基地であった。

今、決死の逆襲が始まる。

▼▼▼ポイントはプリソナービームと加速装置

8方向レバーと3ボタンで自機シルファーを操作する。

Aボタンはショットボタンで、Bボタンはボンバー or スピードUP（加速装置）ボタン、Cボタンはプリソナービームを発射するボタンだ。

ショットボタンに関しては武器のところで説明するとしよう。ボンバー or スピードUPボタンは、ボンバーアイテムかスピードUPアイテムを装備している時にのみ使用する。ボンバーアイテム装備時ならばボンバーを、スピードUPアイテム装備時には押している間だけスピードUPした状態で動ける。プリソナービームボタンは、アイテムキャリアーや敵をくっつけるときや、2人同時プレイのとき合体時に使用する。合体についても、あとで詳しく説明しよう。

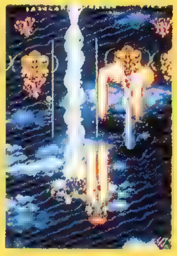

これがプリソナービーム。並んでやるとオマヌケ。

一見複雑そうなボタン操作だが、特殊なプリソナーボタンを除けば要するにショットとボンバー（スピードUP＝緊急回避）を使う縦シューなので、堅く構えないでいただきたい。

▼▼▼美しい攻撃 縦シュー界にニュータイプ登場

まずは写真を見て驚いてもらおう、この美しくも派手な攻撃。それでいて強力。ここでは、これらの武器について説明しよう。

メガショット


左の自機（1P）が撃っているのがメガショット。

強力なレーザーを前方一直線に撃ち出す。

ボタンを押し続けると溜め状態になり、離すと発射。連打しても弾を出すことはできるが、最も効率がいいのは、ほんの一瞬だけボタンに触れて一瞬まち、すぐにまた一瞬だけ触れてまち…の繰り返しだ。要するに、一度ボタンを押したあと、ボタンを離しっ放しにしておくと、レーザーが出続け、徐々に細くなり、しまいには途切れてしまうところを、ほんの一瞬だけ押すことによって再び太いレーザーを出し続けることができるようになるという理屈だ。一瞬触れる、一瞬触れる、一瞬触れる…この繰り返しがメガショットの最も有効な使い方なのだ。

V・レーザー


V・レーザー。ボンバーも使用中。

雷のようなレーザーが前方2方向に発射される。

効果は正にサンダーレーザーと同じだ。さほど威力はないが出続けるため、ザコや戦車などには強い。しかし、ちょっとでも硬い中級ザコが大量出現したり、ボスと闘う時には役不足。正面からくる敵も怖い。連射すると全く意味がない。

サイコビーム

カーブを描きながら地上の敵を優先的に攻撃する追跡ビーム。


曲がる曲がるサイコビーム。蹴りに注意。

かなり使える。スピードが速く、ほどよいホーミングをするのだ。押しっ放しでいいのも魅力だが、中盤以降は威力の面で問題アリか。

ホーミングファイアー

屈折しながら上空の敵を優先的に攻撃するサーチレーザー(?)。


ホーミングファイアー（オレンジ）。高速スクロールの半ボーナスステージだ。

いちいち屈折しながら飛んでいくため、目標になかなか当たらなかったり、時間がかかったりで今イチ使えない。サイコビームのほうがマシだが、使い方次第ってこともありうる。

押しっ放しでいいのは楽だが、サイコビームと同じ問題点あり。

▼▼どのアイテムを持っていく!?

ここでは、武器以外のアイテムや特殊な操作について説明しよう。

ボンバー

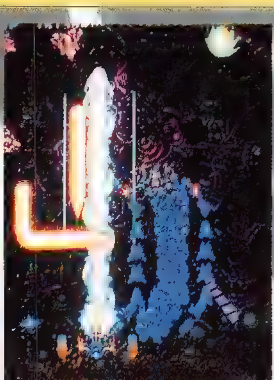
このゲームのボンバーは1発のみ。Bボタンを押せば使ってはいおしまい、というわけだ。しかし、ボンバーアイテムは、装着すると（取ると）1発分のアーマーとして機能してくれる。敵の攻撃を受けた時点で自動的にボンバーを使ってしまうというシステムだ。

威力はかなりのもので、弾も消すし、やたらハデだし結構いいかな?と思いたいところだが、次の加速装置の説明を見よ。

スピードUP

やはり装着、という形になる。

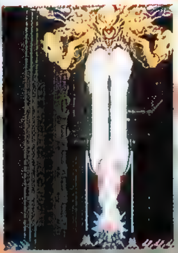
こちらは使用回数に制限なし。いつでも好きなときにBボタンを押せば、押している間中、ずっと猛スピードで移動できる。ただし、操作に関しては慣れないと相当きつい。が、これは緊急回避として意外と使える。画面の一方に弾を引きつけて一気に（一瞬のうちに）反対側へ抜ける、なんていうのは、使い方の一例にすぎない。


2Pがスピード UP使用中。速いっ!!

マッハな野郎の必読書
ブレーキ無用の押せ押せゲーム



また、スピードUPアイテム装備中は、自機の左右に防御力をもったオプションがつき、メガショット使用時のみレーザーを出してくれる。これがまたかなり使える。要修業。


メガショットのみ出してくれる細いレーザー。しまいには撃ち負けるので逃げるべし。

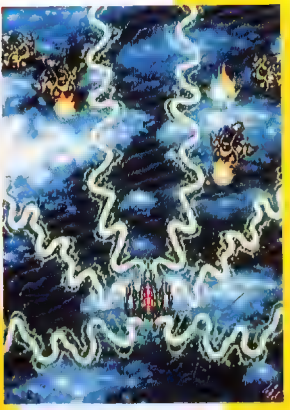
合体攻撃

このゲームのウリの一つ。2人同時プレイ時に、相手方にプリソナービームをあてると、あてたほうの合体になる。

例えば、1Pがメガショットとスピード UPを、2Pがサイコビームとボンバーを持っているときに、1Pが2Pにビームをあてると1P合体し、極太メガショットとスピードUPを使用でき、操作は1Pが受けもつことになる。2Pが1Pにビームをあてると逆に2Pが操作をする超強力サイコビーム&ボンバー装備の2P合体になる。くっつかれたほうはプリソナーボタンで合体を解除する以外、何もできない。くっついたほうでも解除は可能。

合体したあとに敵弾のただ中でいきなり解除したりすると、切り離されたほうはまず死ぬので注意しよう。ちなみに合体中に攻撃を受けると両方ともアウトだ。


1P合体。威力は抜群。


広範囲への攻撃は楽。


きれいっ！

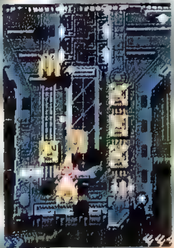

2P合体。

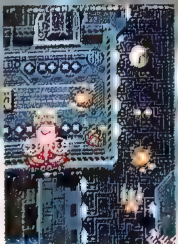
運ぶのだー!

プリソナービームでほかにくっつけられるものは、ザコ・中ザコ・一部のボスの腕など・アイテムキャリアーといったところ。この中で、アイテムキャリアーを運ぶ、というのは攻略上かなり重要な点なので、よく覚えておこう。

運搬中は、小さいものは10点ずつ、大きなものは100点ずつ入るのも見のがせない。


アイテム運搬中。プリソナーで解除。


カニを捕まえた！下方向へのバリアになる。

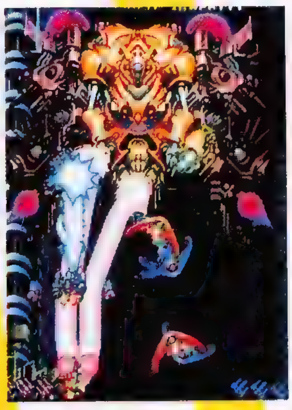

重い〜。すごく遅くなるぞ。

その他のアイテム

1UP or 10万点と5000点ボーナスがある。

とりあえず、スピードUPメインでいくか、ボンバーメインでいくかでだいぶ攻略法がかわってきそう。プリソナーで何を運ぶかも問題。

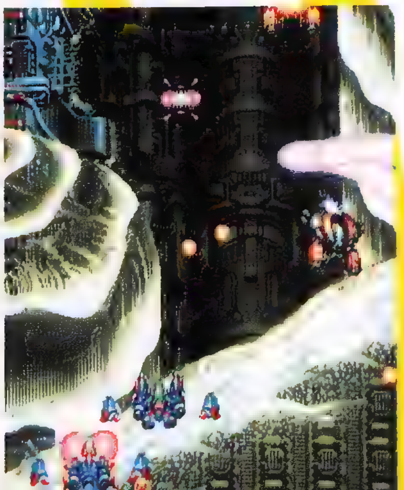
工夫された操作とこういった奥の深さは期待度を最高にまで高めてくれる。発売は9月下旬ごろか？


ブーメランを投げてくるボス。

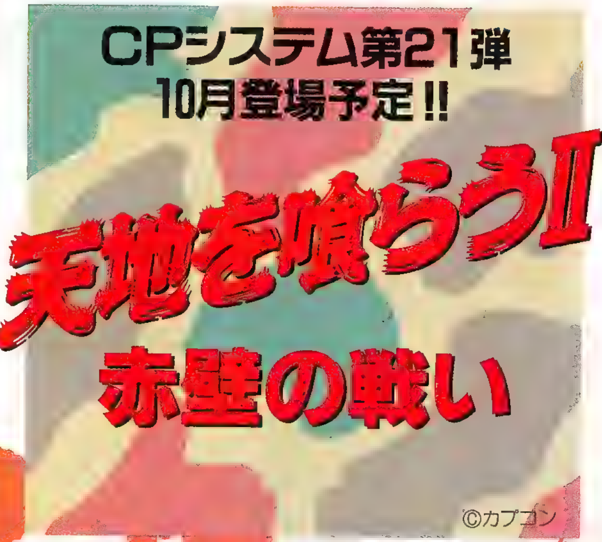

サイコミュパンチに波動ガン。格好イイ！


レーザーでボスと闘うのはツライ。


板の裏にかくれる自機。何か光ってる！


流れ落ちる水。演出にも凝っている。





天地をくらえ!

2200年前、中国大陸に"漢"と呼ばれる帝国があった。劉邦が築いた漢帝国も400年を過ぎ、ついに乱れるときがやってきた。混乱に乗じて政権を握った董卓は、暴虐の限りをつくし、民を苦しめた。

漢王朝の血を引く劉備は関羽、張飛、趙雲とともに連合軍に加わり、董卓の野望を打ち砕いた。

それから7年。漢の1/3を手に入れた曹操は自ら魏王と名のり、劉備たちの住む✚州に攻め込んできた……。



タイトル画面。腕がなるぜ!

天地をくらい投げ

三年前にCPシステム第4弾として発売され、ロッグヒットを記録した「天地をくらう」。ついにその続編をプレイすることができるのだ。エンディングでは、絶対続編を出す!って感じだったので、期待していた人も少なくないだろう。

前作との違いとしては、5人からプレイヤーを選ぶことができるようになったこと、そして、投げ技やつかみ技などを駆使する「格闘アクション」になったことだ。

では今回使える5人のキャラクターを紹介しよう。

●**関羽雲長**
冷静沈着、文武両道。攻撃力、防御力ともに高い。

●**張飛翼徳**
つかみ技が得意で飲み食いが趣味。猪突猛進な男。

●**趙雲子竜**
一本気な性格で無口。素早い攻撃を得意とする。

●**黄忠漢升**
弓を使った長距離攻撃が得意。ガンコ者

●**魏延文長**
ジャンプ、タックル攻撃が得意。へそまがりな性格

今回は劉備がいないのが少し残念だね。


プレイヤーセレクトだ。誰にしようかねえ。



今回初登場の「黄忠」。いわゆるじじいだ。

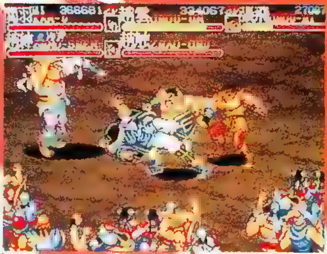


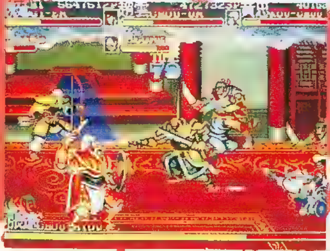
そして魏延。体重を気にするというお茶目な[illegible]。

あと1ヶ月待て!

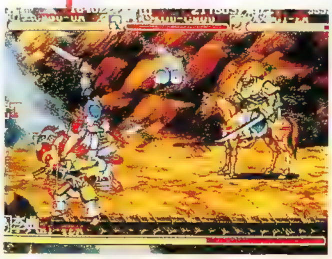
発売の10月までにはまだ時間があるので、それまでに前作を探し出してプレイするもよし(でもあまり残ってないだろうけど)、原作を手に入れて読みあさるのもまたよしだ。この際、三国志を読んでしまうというのも一興だ。うん、読書の秋ということもあるしね。私はもうとっくに読んでますけどね、この程度は。

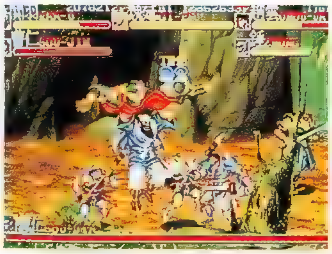
とにかくみんな期待して待とう。


がくふあうあっ〜!のけぞる関羽。


黄色と赤のゲージももう見なれた風景だね。

いやおうなく期待してしまう!!


ボス「李典」との闘いだ。魏延1人だけ馬にのりやがって。


曹仁を持ち上げる関羽。もう虫の息。

ウリャ〜 天地をクラッシャー

カプコンワールドIIついに発売!!

発売が遅れていたクイズゲーム「カプコンワールド2」がいよいよ近日発売となる。

戦士、ネコ、魔法使い、僧侶という個性溢れる4人(3人と1匹)のプレイヤー選抜や、ジャンルセレクトでは実に50種類もあったりする(選べるのは8種類から)。

また、今までのカプコンゲームのキャラクター(ストIIやファイナルファイトなど)が敵として出てくるのも見逃せない。

大容量のCPシステムを使った「カプコンワールド2」。超長——い間遊べそうだぞこりゃあ。

これは発売が待ち遠しいってとこだよね。(C・LAN)






FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
FOCA フジテレビ OFFICIAL
F1GP
'92 F-1GPの最新データによる
バージョン・アップのF-1ワールド！
F-1 GRAND PRIX Part II
公式F-1GP
シミュレーション
コース幅やマシンを大きくし、走りのクオリティもアップ！
ウィリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンのビッグ4に、ベンチュリーとフットワーク、
計6台の中から君の1台を選んで、アタック！
マクラーレン ホンダ
ウィリアムズ ルノー
フェラーリ
ベネトン フォード
ベンチュリー ランボルギーニ
フットワーク 無限
2モードから選べるF-1バトル
1. ワールドモード
全16のグランプリコースが4つのグループに分けられています。そのうち1つのグループをチョイス！
一定タイム内に入賞すると、自動的に次のコースがプレイ可能。全4戦をクリアすると栄光のエンディング！
周回数は、クオリファイ1周＋決勝3周の計4周。そして第4戦の決勝は4周のアタック！
2. フリーランモード
全16のグランプリコースから1コースをチョイス。一定タイム内に6位以内でラップできれば入賞。
全く新しいオーバーテイクボタン
1レース3回まで使える「オーバーテイクボタン」。一定時間エンジン性能をアップさせ急加速！バトルはさらに加熱する！
ドライブ・テクも華麗に！ 2方向レバーと、アクセル、ブレーキ、オーバーテイクの3ボタンの操作性は抜群！
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368
Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1992

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

10 No.78 October 1992



特集 目指せ!!ストⅡダッシュ日本一!! 全国大会予選速報

マッハ野郎の必読書 ブレーキ無用の押せ押せゲーム

天下ご免の暴れん坊!! これが㋘のど攻略!!

NEW GAME WASSHOI

好評連載

広告掲載ページご案内
ゲーメスト10月号

特集第二部

目指せ!!ストⅡダッシュ日本一

対戦情報募集中!

対戦ダイアグラムパート4

—ミクロの投げ理論

担当 石井ぜんじ

ストⅡダッシュダイヤグラムパート4

	ベガ	ガイル	サガット	ブランカ	バルログ	ダルシム	リュウ	ケン	春麗	E・本田	バイソン	ザンギエフ	
ベガ		5	7	6	7	7	6	6	7	7	8	7	74
ガイル	5		4	5	6	4	5	6	7	6	7	9	65
サガット	3	6		6	5	5	6	6	6	6	6	9	64
ブランカ	4	5	4		5	6	5	5	6	6	5	7	58
バルログ	3	4	5	5		5	6	6	5	6	6	7	58
ダルシム	3	6	5	4	5		6	6	4	4	6	7	56
リュウ	4	5	4	5	4	4		5	6	7	6	5	55
ケン	4	4	4	5	4	4	5		6	7	6	6	55
春麗	3	3	4	4	5	6	4	4		5	5	5	48
E・本田	3	4	4	4	6	4	3	3	5		5	7	48
バイソン	2	3	4	5	4	4	4	4	5	5		5	45
ザンギエフ	3	1	1	3	3	3	5	4	5	3	5		36

今月はあまり画期的な発見がなく、ちょっと停滞した状況になってきている。編集部は新しい情報を必要としているので、このダイヤグラムに納得がいかない人はぜひ急いで月刊ゲーメスト、対戦ダイヤグラムにおたよりを送ろう。ゲーメストのほうも気づいていないテクニックが絶対あるはずだし、たいてい少しは意見が違うはず。

さてダイヤグラムだが、ベガの対戦は微妙な状況になってきた。待ちベガをすればガイル以外には有利だが、待ちベガに対して逆に待つという戦法もあり、こうなると相性がつけにくい。

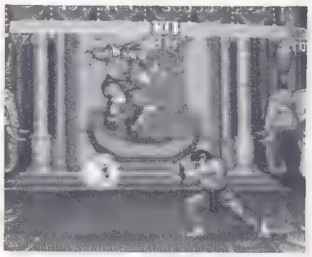
ガイルは苦手なキャラがほとんどなく、相変わらず安定したキャラ。立ち小キックだけはストⅡと強さがほとんど変わっていないため、ダルシムのスライディング・ドリル攻撃封じに有効に使える。ベガに対抗できるのも大きい。

ただし上位キャラとはほとんど差がないため、ちょっと腕が劣っているとなかなか勝てないだろう。

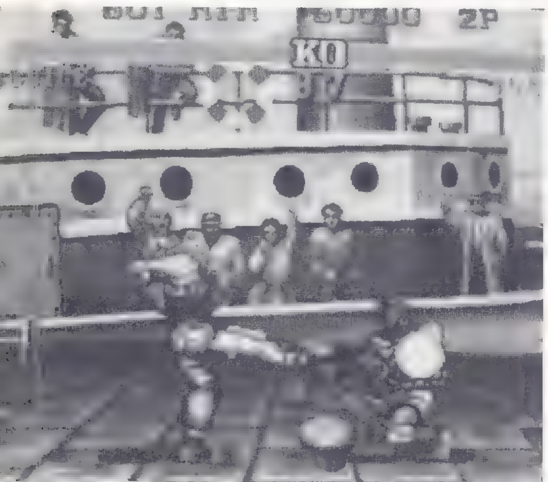
サガット、ブランカの強さはさほど変わっていない。ブランカがバルログに対してローリングアタックを封じられ、多少苦しくなったくらいだ。

ダルシムとE・本田は、近づかれるとE・本田が若干有利か。ダルシムにとって百裂張り手は脅威だ。

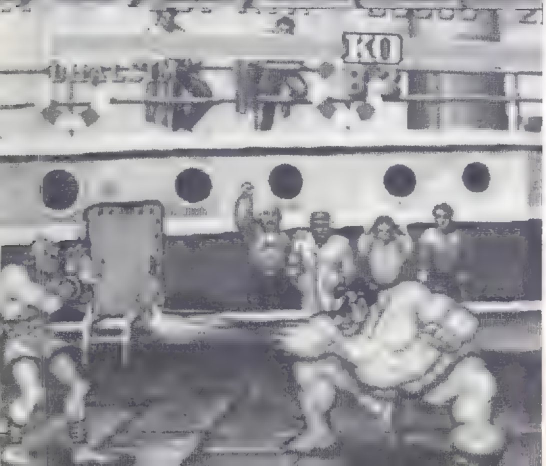
待ちと攻めを使い分ければ、バルログはベガなど上位キャ



波動拳を撃ったときだけとんでくる待ちベガ。



立ち小キックだけはストⅡに比べ強い。



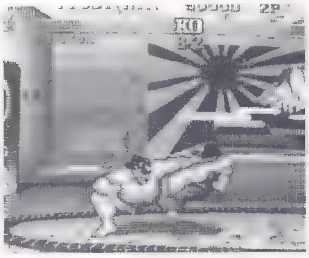
すぐ止められる強の百烈張り手が脅威



ラにまんべんなく闘える。ザンギエフに対しては慎重に闘わないと簡単に負けてしまうが、きちんと闘えばかなり有利。

リュウ・ケンは、竜巻旋風脚が強いリュウがかなりいろいろな相手と闘いやすい。ダイヤグラムではあまり差をつけていないが、リュウのほうが上位キャラには有利だろう。

春麗、E・本田はプレイヤーの腕が大きく左右する。春麗は間合いのとり方と駆け引き、E・本田は四股蹴りとパワーUPしたジャンプ小チョップ・小キックを駆使するのがポイントとなるだろう。

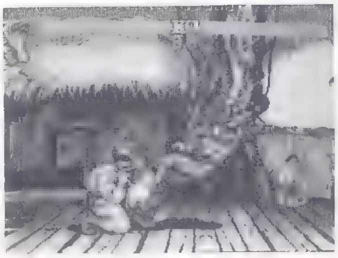


強いぞ四股蹴り。跳び蹴りでは相うちが精一杯。

バイソンが最も困るトリカゴ状態これさえなければ…。

バイソンは、リュウ・ケンとの闘いが微妙なところ。バイソン慣れしていないリュウ・ケンはガンガン押せるが、いったん波動拳で押されると一気に辛くなってしまう。ガイル・ベガは別として、他のキャラに対してはかなり対抗できる。バイソンはもはやあなどれないキャラで、バイソン慣れしておくことが求められてきた。

ザンギエフはだんだん辛くなる一方だ。ベガにもダブルニープレスからバックジャンプで逃げられると苦しい。しかしまったく崩せないわけではなく、サガット・ガイルよりはまだましかも。



ダブルニープレスをガードさせて逃げるカンカン逃げ

ミクロの投げ理論

ストII以来、対戦の中で多くの割合を占め、だれもが疑問に思ったことがあるはずなのが、投げ合ったときどちらが勝つかだ。投げは威力が強いし相手が倒れるから、投げ合いで毎回勝てれば投げはめとなる。

今まで投げ合いで勝つには投げの間合いの差が重要なポイントとされてきた。ダルシムのスマッシュはめ、ザンギエフのスクリューはめなどがその代表例だ。しかし、これだけではどうにも納得のいかない例も出てきた。サイコ投げや、跳びこし投げなどだ。カプコン開発からの最新情報も含め、今わかっている限りの投げ理論を説明しよう。

サイコ投げの場合

●月号でも紹介したが、もう一度簡単に説明しよう。

ベガがサイコクラッシャーで突っこんで相手がガードしているとき、相手側のガードが解けるのはベガが着地する直前である。だから、相手側が投げ返そうとボタンを連打しているとベガはまだ空中にいるので投げられず、通常の技になってしまう。通常の技は当たるまでに微妙に時間がかかるので、その一瞬のスキに投げられてしまうのだ。

この現象は足の速いキャラがガードさせた後、歩いてきて投げる場合にも同じようなことがあると考えられる、投げ返すほうが早くボタンを押しすぎるとサイコ投げのように通常技になってしまう（ただしサイコ投げとは違い、歩いてくるほうもタイミングを合わせないといけないので条件はさほど変わらない）。バルログ・春麗・ガイルなどにありそうだ。

相手が空中から落ちてきたときの投げ合い

春麗やバルログが跳びこしてきた場合、着地で投げようと思っているのに投げ返されてしまうことがある。確率的に、跳んできたほうがどうにも有利なようだ。最近は戦法として使っている人も増えてきた。

空中から落ちてくるほうはボタンを連打できるのに対し、地上にいるほうはタイミングを合わせて1回ボタンを押さなければならない。この点では空中にいるほうが有利だが、カプコン開発の方々に質問したところ、驚くべき答えが返ってきた。

落ちてきたほうが自分と逆向きの方向に投げるとき、くぐったほうと投げ合うと100%の確率で投げ勝つことができるのだ。ただしお互いがベストのタイミングで投げたものとする。実際にはコンピューターは60分の1秒単位で測っていると考えられるので、お互いに常にベストに投げ合えるものではない。



こんなことはあまりないが、これなら地面にいるほうが有利。



この状態での投げ合いは春麗絶対有利。

逆に、くぐらずに手前に落ちた場合は地上にいるほうが50%の確率で投げることができ、空中にいるほうが投げる確率は0%。残り50%は投げが成立しないらしい。

つまり、相手が跳んできたときにくぐってしまうと投げられやすいが、正面に降りると投げやすいということになる。この理論は実はジャンプしてきたときに限らない。サイコクラッシャー、竜巻旋風脚にも適用できるのだ。どちらも相手を貫通したり、上を通過したりして向こう側に落ちれば、落ちてきた方が有利になるのだ。

これでサイコ投げが有利な理由が、また1つ明らかになったわけだ。



反対側にいってしまえば投げが有利に。

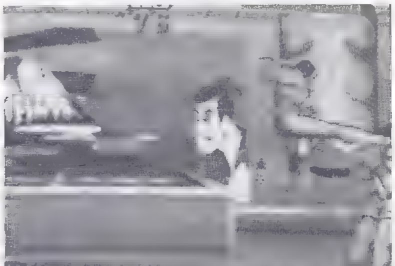
さらに重要な事実！ガードしたほうが不利？

さらに質問してカプコンの開発の方々に調べてもらったところ、ガードが解けた瞬間に投げ合った場合、ガードしていたほうが不利なことがわかった（ガードが解けた瞬間にお互い投げ合ったものとする）。

やはり投げはめはある程度有利な部分があるのだ。ベガのダブルニープレスから投げや、バルログの垂直ジャンプ小キックを当てての投げ、リュウ・ケンのしゃがみ小パンチ・キックからの投げ・ジャンプ大パンチからの投げなどがこの理由からはまることがあるのだろう。

ただしガードしているほうはボタンを連打できるため、実際にはそこまではまらない。はめるほうが完璧にボタン1発押しではめないとだめだろう。

跳び蹴りを当てた後、ガードが解ける瞬間に目押し投げだ。



特集 目指せ!!ストII ダッシュ日本一
第四部 ハメ技からの脱出

ハメるのはいいが、ハメられるのはいやだあ、というあなた。この記事を読もう。
待つのはいいが、待たれるのはイヤだというあなた。この記事は特効薬です。
なるべく安直に勝ちたい人。この記事はあなたのために書きました。
それでは、レッツ・ゴビ砂漠!!

ハメ技からの脱出メニュー

- トリカゴ脱出への道
- 待ち野郎への報復
- お子様対策ワンポイント

ああ、トリになれたら……
トリなんだよ

トリカゴ脱出への道

担当 C・LAN

「へっへっへー抜けてみな〜」







リュウ・ケン、サガット。この3人には、トリカゴと呼ばれる、一部のキャラに非常に嫌われる攻め方がある。端に追いつめての飛び道具連打。これをやられると、バイソン、E・本田などは抜け出しにくい。

リュウ・ケンのトリカゴとサガットのトリカゴとでは若干性質が異なり、対象となるキャラも違う。

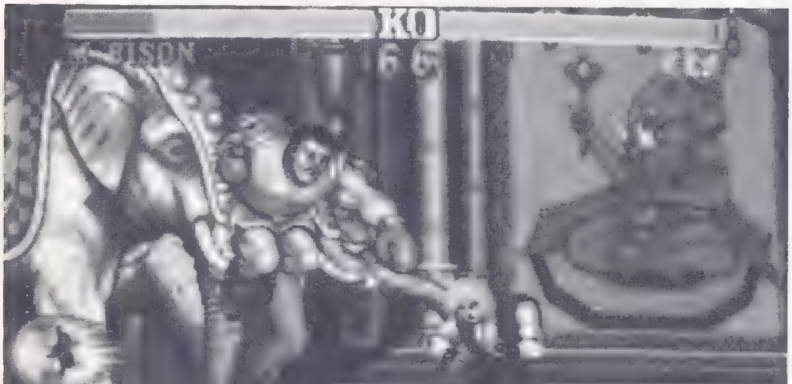
基本的な脱出方法

①ジャンプで跳び込む

この場合、ただ跳んだのでは昇龍拳やアッパーカットで容易に落とされてしまう。多くの場合、1回垂直ジャンプをからめる必要がある。これも失敗すると跳べずにくらってしまうこともある。

垂直ジャンプするときは、必ず速い飛び道具をガードした後にするようにしよう。その理由は、速いと自分に到達した時点でまだ硬直時間が解けるまでに間があるため。逆に遅→速と撃たれると跳ぶことができないことがほとんどなので、速いやつがくるのを待とう。

また例外として、速い飛び道具をガードして、すぐ跳んでも攻撃が間に合うことがある。トリカゴの間合いが近いと成功しやすい（特にケン）。



なぜか当たるんだな、これが。



天下ご免の暴れん坊!!
これが㋣のど攻略!!

②波動拳との相撃ちを狙う
出るまでの時間が短くてリーチのある技がベスト。ただこれも、速い飛び道具のあとで、かつ間合いが比較的近いときでなくては成功しにくい。これはキャラ別に解説するのでそちらを見てほしい。

その1 サガット トリカゴ

下タイガーで押しまくり、跳べばアッパーカット。対象となるのはM・バイソンとザンギエフ、ガイルなどだ。

●M・バイソンの場合
相撃ちを狙うことはまずできない。下タイガーは背が異常に低いので当てられる技がないからだ。
1回垂直ジャンプしての先読みの跳び込み、もしくはダッシュストレートしかないだろう。左に追いつめられている場合は、ず〜っと左下に溜めておき、左上にジャンプして着地ですぐに出そう。



アッパーカットがこないことを祈ってダッシュだ。

●ザンギエフの場合
跳び込むしかない。読み命だ。ガードするよりくらったほうが少し跳びやすい。

●ガイルの場合
ガイルには、かなり距離をとって大の下タイガーで押してくるはずだ。抜け方は主に3通りある。
まずサマーソルトで1回すかす、というのがある。しかしその後も何事もなかったようにタイガーが跳んでくるので無意味に近い。
次に跳び込む。遠い間合いなので、サガットはうかつにアッパーカットを出せない。立ち蹴りやパンチで返そうとしているときは、早めに大キックを出せば勝てるがアッパーカットには負ける。つまり読んで大蹴りを出すか何もしないかは読み。
最後にソニックで消す。しかし撃ち勝つことはできないし、出しかけにくらったりするので今いちだ。
一応大の下タイガーならばソバットで抜けることができたりする。



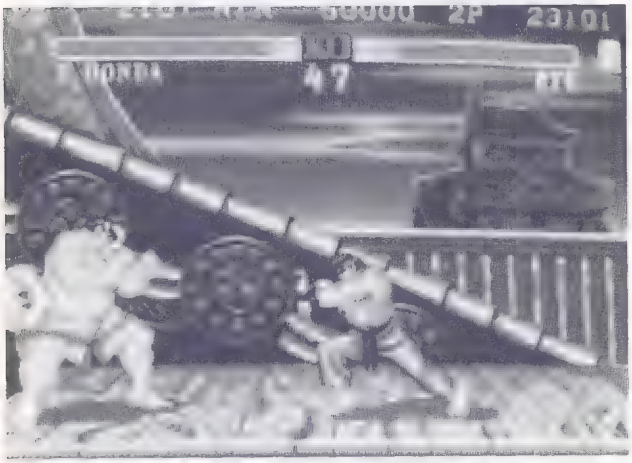
意味ないって。ガードするよりゃマシだけど。

その2 リュウ・ケン トリカゴ

サガットとの大きな違いは、弾そのものがでかいこと。これにより、バイソンやE・本田が垂直ジャンプでかわすのは至難の業。餌食となるのはM・バイソン、E・本田、ガイル、春麗、ベガなど。

●M・バイソンの場合
近めなら立ち大パンチのストレートで相撃ちできる。
垂直ジャンプを試みるのはカケ。大の波動拳をガードした後に、小、中、大、どれがくるかを読んで跳ばなくてはならないからだ。

●E・本田の場合
大波動ならば小のスーパー頭突きですり抜けることができるが、難しい上に成功しても昇龍拳などで落とされる可能性がある。
相撃ちを狙うならおかまキックがいい。しかし近くないと無理。



よくある状況。リュウの無意味な正拳。

●ガイルの場合
ソニックで撃ち消してからが重要。次の波動を読んで裏拳を出したり跳び込んだりするか、少し待つか…。リュウ、ケン側が待っていればさらにソニックを撃って反撃に転じよう。
バックジャンプでよけて着地ソニックを出してもいい。



これだけなら楽なんだけどねえ。

●春麗の場合
中、大の足払いで相撃ちするか、垂直ジャンプでよけてから跳び込むかする。春麗のジャンプの性質上、波動拳をジャンプでよけるのは難しくないが、その後跳び込むのに勇気がいる。スピニングバードは余裕で昇龍拳をくらう。

●ベガの場合
別にトリカゴではないのだが、抜け方を知らないとはまる。ヘッドプレスで返せなかったり、リュウ・ケンの後ろ側に降りてしまうぐらい近いときは立ち大キックで相撃ちする。

トリカゴにはまっても一応抜け方は存在するが、結局いかにトリカゴにされないようにするかが重要だ。特にリュウを相手にするときは最大限の注意を払って臨もう。

何回やっても勝てないよー というキミに
待ち野郎への報復

担当:RIK君

こんな奴に負けるとヒジョーにくやしひ!!

今、巷でいわれている「待ち野郎」とは、自分の体力が相手より多く残っていることを確認すると同時にバックジャンプをし、そのまま座りこんでしまって、相手が何か動きを見せるまでは自分は何もしないというステキな戦法をする人々のことである。

「待ち野郎」の攻撃パターンは極めて少なく、単純なものである。攻撃というよりも作業といったほうがいいかもしれない。

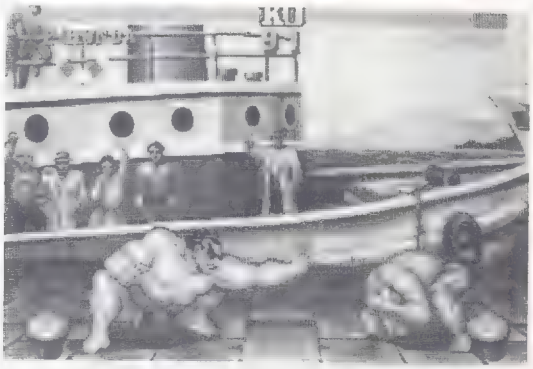
こんな流れ作業のようなやられ方はいやだあ!!という読者の方々も数多くいらっしゃるだろう。そこで今回まとめて、待ち対策を復習してみようと思う。いまだに待ちに対してどうしようもないという人は要チェックだぞ。

ブランカ、ザンギエフに "待ち本田"

まずは手始めに、ブランカ、ザンギエフに対して待ち本田を使う奴に対する対処法だ。

"待ち本田"は、しゃがみ小パンチ、中パンチをランダムに出して待ち、相手が跳び込んで来たなら小、中のスーパー頭突きで返してくる。

その1、ブランカ。ブランカの場合、このような感じで待たれると、地上戦では手が出ない。唯一スキを見て大足払いが使える。引っ込む手にローリングも可。相手が頭突きを織りまぜてくるような相手なら、無理せず頭突きが来るのを待ってみるのもいい。



これが"待ち本田"だ！



頭突きは跳び越して攻撃するのが確実。

相手が足払いを警戒して、しゃがみパンチに神経を集中しているようなら、いきなり跳び込んでいくのも手だ。相手の頭突きが遅れればガードできたり電撃が入ったりするし、頭突きを出すのが早ければ逆にこちらの攻撃が入る。やみくもに跳んでいくのだけは避けよう。

その2、ザンギエフ。こいつの場合は本田に対して跳び込んではいけない。大足払いで転ばせることだけを考えよう。頭突きには十分注意してガードする。引き付けてラリアットで返せるが、少し危険だ。

1回転ばせてしまえば立ち小キックをガードさせてからスクリューを狙える。相手が小キックを頭突きですかして来るようなら相手の起き上がりを大足払いでOK。頭突きは不発に終わる。

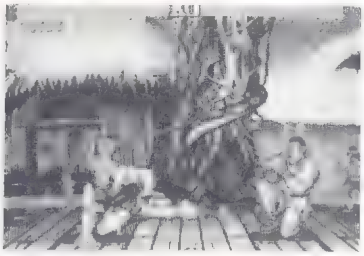


ザンギは大足払いに生死をかける。

バイソン、ブランカに "待ちガイル"

かつて、ストⅡの初期時代に、対戦初心者を恐怖のどん底に落とし入れた"待ちガイル"。今でもその存在は健在で、対戦を始めたばかりの人間を次々と葬り、対戦相手の希望を失わせている。

主に、バイソン、ザンギエフ、ブランカ、バルログ、本田に対して待ちガイルは使用される。バイソンのとっつきにくさは待ちガイルがいるせいだという意見もよく耳にする。



これが、知らぬ者はいないと言われた"待ちガイル"。

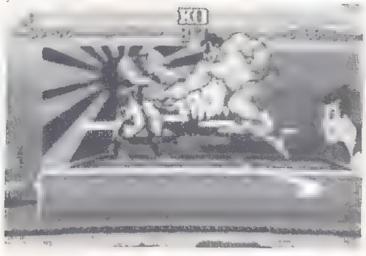
基本的に、待ちガイルは中足払い、しゃがみ小パンチ、ソニックブームをランダムに撃ってくる。これをいかに返すかなのだ。

まずはブランカと本田の場合。ガイルがしゃがんでいる状態なら大足払いを狙う。ガイルのソニックや中足払いに合わせる感じでやるといい。

ソニックを乱発するガイルには、こちらから跳び込んで攻撃。ガイルが足払いで返してくるならブランカは大パンチ、本田は小キック。ガイルがジャンプ攻撃をしてくるならブランカは小、中キック、本田は小パンチ、大キック。ガイルが地上攻撃で返そうとして来たならチャンスーブランカは大パンチ、本田は大キックから連続攻撃を狙おう。



中足払いに大足払い。バクチサマーソルトに注意が必要だ。



本田は小チョップの跳び込みが強い（間合いは近め）。

次にバルログの場合。バルログは待ちガイルに対してはこちらも徹底的にバルセロナアタックを連発するのが有効とされている。バルセロナを後ろに向かって出して、相手がソニックを撃ったらツメを当て、サマーソルトを撃ったらすかして着地点を投げにいくのだ。素早い判断力と微調整が要求されるぞ。

ガイルがソニックを撃ったのを確認してからバルセロナにいった場合、ガイルのジャ


ガイルのジャンプキックに反応するのは慣れが必要だ。

ンプキックが嫌だ。ガイルが跳んだと思った瞬間にツメを出して応戦しよう。
ザンギエフの場合は、苦戦を強いられる。とにかくソニックブームや中足払いにこちらの大足払いを合わせていくしかない。転ばせた後の攻め方（起き上がりサマーソルトをすかすなど）が重要である。


さあ、小足でいくか大足か?それともすかすか?めくりで跳び込める状態に持ち込めばはめることができる（めくりボディ→しゃがみ小連打→スクリュー）。

最後はバイソン。こいつはソニックを跳び込んではいけない。なぜなら跳び込んだところで相撃ちの大パンチしか狙えないからだ（ほかに空中技がない）
ガイルが中足払いを空振りしたときや、ソニックを撃とうとしたときに、ダッシュストレートを狙ったり、ターンパンチをいったんガードさせ、次にガイルが動きを見せた所をダッシュストレートなどでたたむ。
攻撃が当たったら大足払いで転ばせたり、立ち大ストレートを狙う。転ばせた後は怖がらずに跳び込んで行こう。


ターンパンチをガードさせる。ガイルが次にソニックなどを出そうとすると…。


バチッ!!ダッシュストレートが当たる。

お子様であってお子様にあらず

お子様対策ワンポイント

担当 FRS-N.O

同じ技（必殺技）ばっかり延々とやってくる「お子様プレイヤー」。
必殺技、特に電撃やローリングアタックばかりしてくるブランカなどは、キャラによっては非常にいやなものだ。
そこで、返し技に困ったりしないように、対策を立てておこう、というわけだ。
では、ベガの次に（次の次くらいか?）「お子様率」の高いブランカを中心に見ていこう。

ブランカの電撃対策

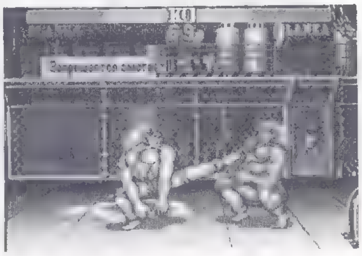
わりと近い間合いでブランカが、「ビビビ…」ときた際に一瞬、なにをすればいいか迷う。ここでは、ブランカの電撃に対する返し技を見ていこう。

●E・本田
もっともありがちなのが、スーパー頭突きで突っ込むパターン。ストIIのときは返せたが、ダッシュでは負けてしまうぞ!!
本田の場合はしゃがみ中蹴りだ。一応、百裂張り手でもOK。


しゃがみ中蹴りは1発目でも2発目でもいい。

●春麗
かなり近い間合いなら、しゃがみ小キック。少し離れていればしゃがみ中キックまたは元キック。

●ブランカ
とりあえず、斜めジャンプ大パンチ。まず負けることはないし、途中でローリングに切り換えられても、勝てる。
意外に知られていないのは立ち小キック。とっさのときでも出せるようになりたいところ。


おちょくりが意外なところで役に立つ。

●ガイル
ストIIだったら、ソニックブームを撃てばいいが、近距離で（溜まっていればサマーソルトでいいが）溜めていなかった場合は、とにかく立ち小キックがいい。とにかくガイルの足が当たりさえすれば電撃に対して一方的に勝てるのが強み。


どこで当ててもガイルの勝ち。

●M・バイソン
CPUのバイソンは電撃の返し方を知らないが、ちゃんと脱出法がある。
画面の端に追いつめられてトリカゴ状態にされたら、しゃがみ大パンチ。
遠いときは、しゃがみ大キックをグローブのところで当てるように出す。

●ベガ
大スライディングかサイコ

クラッシャー、しゃがみ中キックなどが返し技として有効だ。

案外知られていないのがヘッドプレスで返す方法。ただし小キックボタンのみだ。中と大キックボタンではブランカが勝つ。理由は、小のヘッドプレスは、ベガの足先の攻撃判定が小だけ、下に少し大きく設定されているため。

ブランカのローリング対策

ローリングアタックは、各キャラ、立ちかしゃがみの小パンチがいい。リュウ・ケン、ガイル、ザンギエフ、本田、春麗、バイソン、ベガなどがこの類に入る。

特殊な返し方としては…

●**ザンギエフ**

しゃがみ小パンチで落として、立ち小キック↓スクリューが狙える。

●**バルログ**

ちょっと引きつけて、ブランカの着地する真後ろにバルログを着地させるように空のバックジャンプ↓レインボースープレックス。または、ローリングをガードして、一歩前へ歩く感じのテンポでしゃがみ大パンチ。

…と、こんなところだが、ベガで気をつけたいのは、一応大スライディングで相殺できるが、これをやると、ブランカが斜め下にレバーを入れていると、ローリングの着地にガードされてしまい、反撃されてしまう。覚えておこう。

春麗のスピニングバードキック

これの連続をやられると一番困るのがバルログ。垂直ジャンプの落下に大キックというのがとりあえず挙げられるが、スピニングの着地時に春麗の下にすぐに足がくるように大スライディングするのもいいだろう（大スラはベガでやってもできる）。

ザンギエフは、しゃがんで待ち、春麗が真上にさしかかったら、しゃがんだままダブルラリアットを出す。

E・本田の百裂張り手

ベガでたまに百裂張り手歩きする本田にオロオロしてる人を見かけるが、サイコクラッシャーで突っこんでいけば勝てる。

春麗なら、百裂キックで対応しよう。

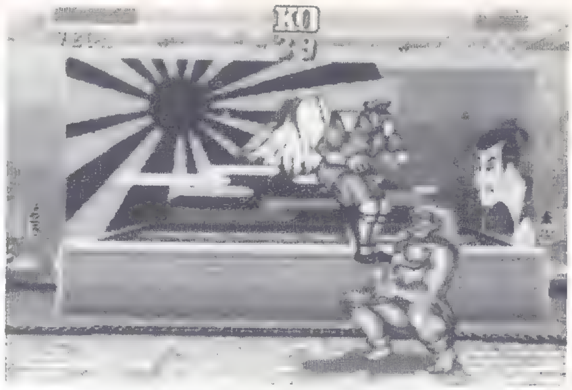
最後にひとつ問題

「ブランカがバルログに対して、かみつき↓めくり大ローリング↓ダブルニーボンバー（立ち中キック。または立ち小のニーボンバー）↓かみつき↓めくり大ローリング…と延々と繰り返してきた。バルログ側はどう返す？」

これは、むやみに手足を出しても返せない。あせるとはまりのように思える。

答えは、かみつきの後から中or大パンチを連打して、めくり大ローリングの着地を投げ、だ。

一部ではまりか？と言われてたのを聞いたので念のため。



ヘッドプレスは小のみ返せる。



ここでダブルラリアット！

1991 ALL CAPCOM（仮題）



10月19日

発売予定!!

熱烈製作中!!



創業から91年までのカプコンゲーム集大成!!

バルガス、ソンソン、ひげ丸に始まり、CPシステムのロストワールド、大魔界村、そして空前の大ヒットとなった格闘アクション、ファイナルファイト、ストリートファイターⅡ。今や飛ぶ鳥を落とす勢いでヒット作を作り続けるゲームメーカー「カプコン」。そのカプコンのメーカー大特集本がついに登場！1984年の業務用第1作バルガスから、1991年までの全作品を完全収録。貴重な開発資料や設定原画を織り交ぜながら、カプコンゲームのすべてを多角的に構成。もちろん攻略や読者の思い入れいっぱいの投稿コーナー、カプコン創業から現在までの歩みなど、カプコンのことならこれ1冊でOK！という内容で迫る完全保存版。これを手に入れずしてカプコンゲームのファンとは言わせない！

予価1200円（税込み）

全160ページ　豪華付録付き

君はカプコンのすべてを手に入れることができるか!?

ストⅡダッシュビデオ ¥4800

9月18日発売!!

「ビデオ作品としても最高水準のものになった」（石井ぜんじ談）



Q ズバリ見所は？

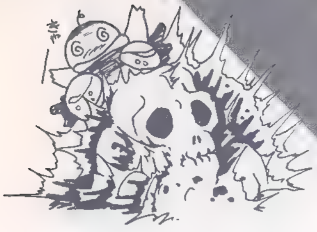
A はっきり言って、見所しかありません。まあ、しいていえば、珍プレイと大道芸ですかな。

Q ナレーションは？

A FMFの大仁田選手がやってくれたんですよ。C・LANのシナリオも期待してください。

Q 何か宣伝してください

A ダッシュ増刊ともども最高の出来になりました。ぜひ見てください。





死んで抜けたほうが楽？

達人王

©東亜プラン

めざせ 5面クリア！

自分の装備が強いと、敵も強い！相当のプレイヤーでなければノーミスは不可能。そこで、わざと死んで抜けてみることに挑戦だ！

担当：ずるずる

アイテム取ってフル装備だ！

先々、死んで抜けるのなら、そのためにしなくてはならないことがある。それは、稼ぎだ。稼ぐことで1UPするのだ。わざとパワーアップや、スピードを取らずにいくのとでは、4面に入ったところで残機2機は多いのでは？

この2機を、4面、5面のボスの手前で死ぬための残機と考えれば、安全、慎重にすすむのとあまり変わらないではないか。

ちょっと単純だけど、これを実行すべく、最強装備で突きすすむことにしよう。では始めようか。

まずは3面までのおさらいだ

1面ボスを楽に抜けよう

フル装備でくると、その強さに魅了され、「よーし壊してやるぜ」と思ってしまう。ちょっとまった！　気持ちよく全部壊すと、鬼のような弾数になることを忘れてはならない。特に誘導弾。壊すと怖いから逃がしてしまおうという人は、とっても賢いよね。それが一番楽といえば楽。でもなんとなく気が引けてしまう君、最小限の壊し方で、1面ボスを倒そうじゃありませんか。

ではそのやり方を説明しよう。

まずボスの出現を待ち、ミサイルを左下でよける。ミサイルがいったら、両端に突き出した砲台を見よう。結果的に、この2つの砲台を壊すわけだが、ただ撃ち込むのは危険。砲台だけを撃つようにしないと、目のようなところを壊すと、水色の弾がくるでしょよーこれを避けるために、1面ボスへは、ナパームでくるようにしよう。そうすれば真上と、斜め上のショットの間に目がくるので、壊さないですむぞ。

ボスの左右の動きに合わせて、一番下で撃とう。左側を壊したら右へ。このとき、正面からの弾に気をつけよう。

右側でも撃ち方は同じだが、気をつけなければならないのが、上からくる誘導弾1発。これが来たら撃つのをやめてよけに専念したほうがいいだろう。3、4発よけたところで砲台は壊れる。あとは、ボスに横から密着し、ナパームを撃ち込もう。誘導弾が出たら下をまわって反対側へ行こう。これをくり返せばボスは壊れるぞ。5速をもってないと非常につらいパターンだけど、気分は爽快だね。

復活時もやり方は同じ。ナパームでやるが、1速しかないので、誘導弾がでると思ったらすぐ下をまわろう。でないと追いつかれるからだ。これでもボスを倒せるのだ！



目のようなところに弾をあてないようにするのがポイントだ。



誘導弾は弾を貫通しないで、きたときは撃つのをやめよう。



安全にいくには左下でよける。ミサイルがいったら中央下へ。

反対側にいっても同じ。誘導弾がきたら撃つのをやめて、よけに集中しよう！



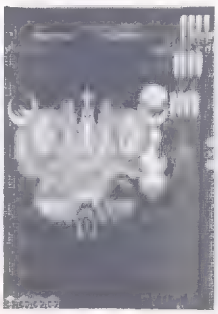
復活時は、正面のショットで下で撃ち、よけるのが安全でいい。



正面の紫色の弾は、正面近くにくると反応するので、ウロウロすると死ぬぞー！



復活時は、下で目玉にあたらないように正面ショットで撃とう。



5速では、楽によけられるので、右へ左へとまわって撃ち込もう。




ナパームで撃ち込むときは、誘導弾がでる前に下へいくこと。

3面ボスは安地を使って抜けよう

わかってしまうとどんでもなくやさしいのが、3面ボス。安全地帯といっても、動かないといけないので、目をつぶっていくわけにもいかないが、壊していくよりはるかに楽だ。ではさっそくその安地を紹介しよう。

3面ボスが出現し、赤鉄球2個が、本体から離れて下へ降り、まわり始めるまでにボスの右下へいく。あとは、この位置をキープすればいい。


ボスに対してこの位置にいれば基本的に安全地帯となる。怖い。


ボスの動きに注意。下へきたら少しめり込むようにしないとね。

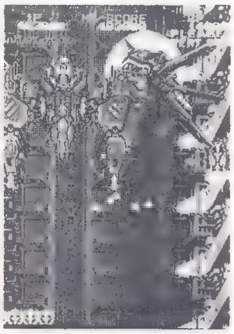
ボスは左右、上下に動く。左右に動く分には、動かなくても頭をかする程度の弾しかこないので大丈夫なのだが、下に降りてくると、ちょっと注意しないといけない。

1つ目は、本体の一部にめり込むぐらいの位置にいること。これは、すぐ下を赤鉄球が通るからだ。めり込みが浅いとおしりがぶつかるぞ。

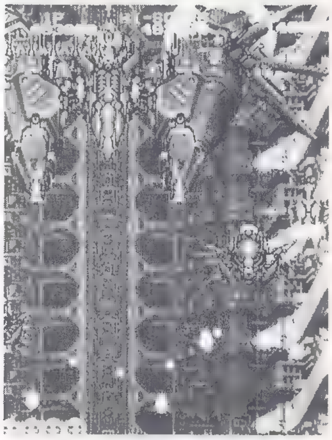
2つ目は、ボスが上へもどるとき、上がっている途中で撃つ弾をよけてから上にいくこと。すぐ安地に入ろうとすると、その弾に当たるからだ。

これだけを注意していれば、あとは、ボスが上へ逃げていくのをまてばいい。非常に簡単だね。でも5速だと、レバーのチョンチョン調整をしないといけないから、ちょっと熱いかもしれない。

復活時は、自分が遅いので、合わせが楽だからもっと安全。


左右に動いても、動かなくて大丈夫。かするけど死なないのだ。


怖いのはこれだ。おしりがかするのだ。そのためにめり込む。


完全にボスが上にいくまで動かないほうがいい。弾に気をつけろ。

4面

ナパームで突き進め!

4面は、全般的に敵の出現位置、順を覚えれば、比較的楽な面と言える。でもこのゲームでいう楽というのは、普通のゲームの難しいに等しい。だから気を抜かないようにしないとね。

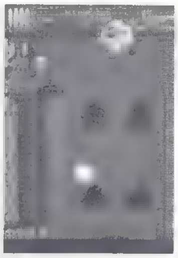
4面は、通してナパームを使用するといいだろう。下方からの敵にも対応できるし、なんといってもそのパワーだ。めり込ませて撃つほど強いものはないから。

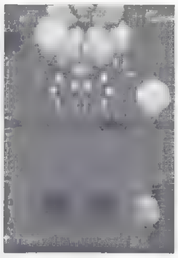
4面は、死に越えするほどすごくつらいところがあるわけではないが(超上級者向け)危険なのは間違いないぞ。

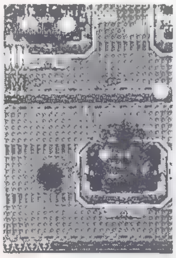
それではすすみましょう。

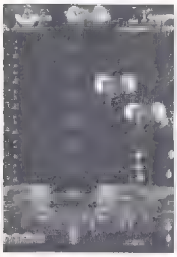
4面前半

スタート後、地上の敵を相手にする。正面、左右とくる。最強であれば、後方のナパームで戦車を撃ち、前方のナパームで砲台を壊していくと押されないぞ。


まず左から戦車が4台くるぞ。


ナパームでどんどん撃ち込む。


砲台を画面外へ消すと楽だぞ。


順々にでてくる。反対もある。

しばらく進むと青い物体がでる。青レーザーならここでボンバーを使えば1UPだ。

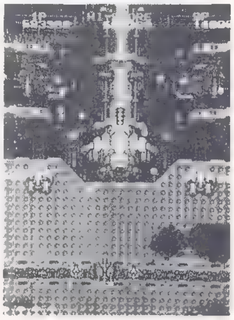
左右からでるザコ地帯は、左右の下のほうにいると安地にあるので、そこに入って撃つ。

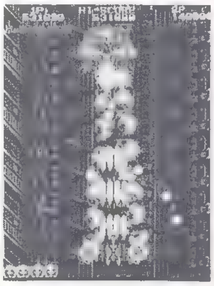
さて、きつい空中戦へ。

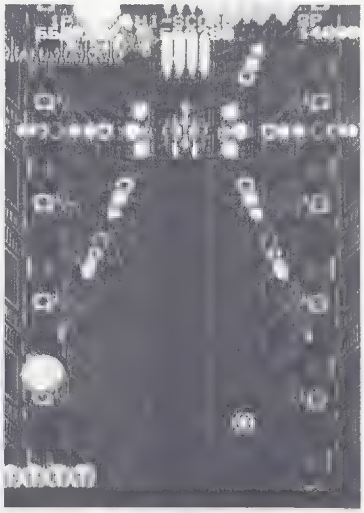
硬いザコが上からくるのに加え、硬い青色の敵がくる。速攻でザコを消し、青いやつの斜め下に入って早めに壊す。黄色のザコがでないうちにね。追いこまれたら、少しラインをずらして弾の間に入って切り返そう。うまくナパームをあてるといいぞ。これが数回くり返しくる。ザコもくるので押されないようにしよう。

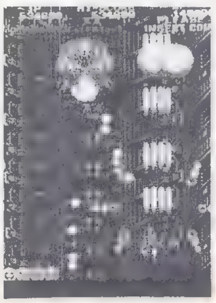
次は、2列に並んで敵がくる。上にはりついていれば撃ちきれるので、なるべく上へいこう。ザコもいっしょに撃てるのでけっこう楽だよ。

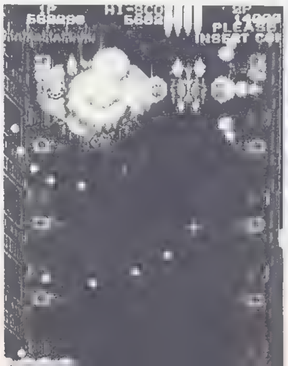
すると弾をバラまく大きな敵がくる。下へ降りて、正面にいるようにして、正面のショットで倒すようにしよう。ここは、計2機くる。


中央の物体が1UPになるやつ。ここでボンバーを使えばいい。


青の硬い敵。連なる弾を撃ってくるので注意。追い込まれるな。


これで楽勝。意外に気づかないかもしれないよね。使えるぞ。


左右に動けば、弾に間ができるので、切り返しができるぞ！


最強なら、横からナパームを撃ち込むのもいい。しかし、横移動がライバル。



天下ご免の暴れん坊!!

これが(ド)のど攻略!!

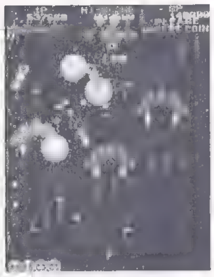
次の攻撃は、左下から5機の編隊が上へまわってくるというもの。敵との距離をとって、ナパームをうまく散らして倒すようにしよう。



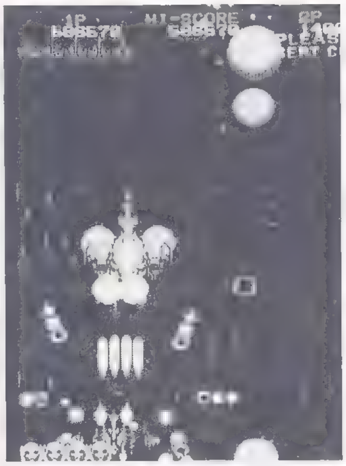
距離をとれば楽に弾よけできる。まわるように動くといいぞー

すると紫色の敵が降りてくる。こいつは、ポッドをめり込ませているとミサイルを撃ってこないし、速攻で壊せるので、これを実行。安全だー

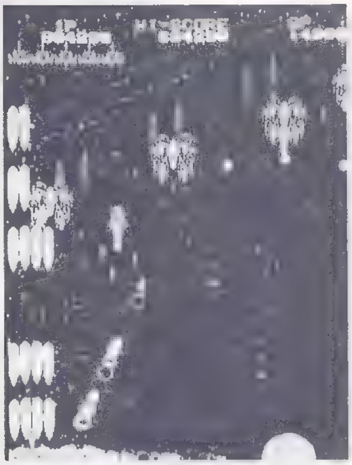
ザコがでたあとミサイル軍団がくる。最強なら上で撃ち、復活なら左下で逃げよう。順に計4機、それが4回くる。逃がしたとき、ミサイルの爆発後の下から弾に注意しよう。



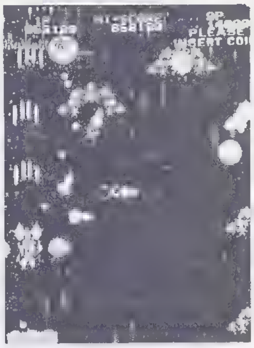
1回転する前に全部壊せるのがベスト。ねばると押されるぞ。



一気に下へくるので、あまり正面にいないほうがいい。注意せよ。



ミサイル軍団は、あまり相手にしないほうがいい。弾が怖いからね。

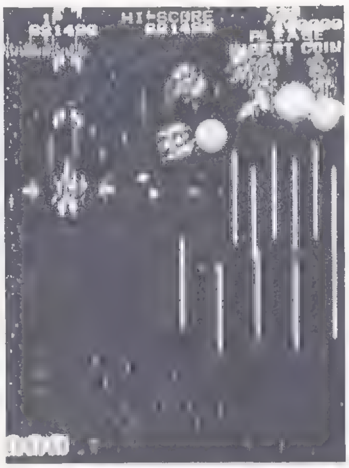


これはさっきの右バージョンだ。落ちついてまわるようにしよう。

4面中ボス

中ボスは、両端のパーツからの弾と、本体からの弾の2通りの攻撃をくり返してくる。

速攻で両端を壊せば、あとはよけやすい。安全にいくならこのあと逃がすのがいい。



レーザーモードに入ったら、なるべく横へ逃げるようにする。



両端からの弾が狙ってくる。これさえ壊せば、こっちのもの!

4面後半

後半に入ると、まだ中ボスが残っていることもあるので、壊してなければ、壊しておくほうがいい。レーザーは、横に逃げれば安全。これが消えたら、中ボス手前の展開になる。大きい敵が3機、紫色の敵が4機という具合にだ。

すると右下から5機編隊がくる。さっきとは逆なので、気をつけて倒すようにしよう。

壊したらすぐ上へ。ミサイル軍団だ。この軍団は、中央に集まるように降りてくるので、あまり上にいると撃ちきれなくなることもあるので注意すること。このあと紫色の敵が3機くるぞ。

中ボスみたいな4機がくる。それほど難しくはないが、動きだす前に2つは壊しておかないと話にならないぞ。

地形が見えたら、左右からくる戦車と、大きな砲台がでてくる。後方のナパームを上手に使って砲台を壊そう。

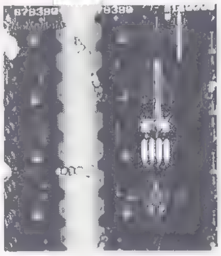
そしてボス手前へ。



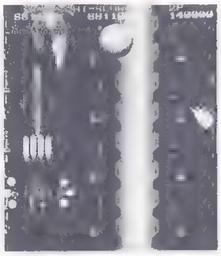
すぐ上へ、ザコもいっしょに消していける。すっごく楽なのだ!



まず中央上から1機、これは難なく2本とも壊せるだろう。



次は、右、左。とにかくくる順に撃っていく。そう押されない。



次の2機は、間隔が短いので片方を無視していってもいいぞ。

フル装備なら、どんどん壊していく。ミサイルからの弾は放射状だが、すき間はあるので、その間に入って動いていけば、安全に移動できる。

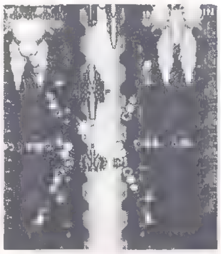
復活時は、写真のような順で壊していくと楽だぞ。



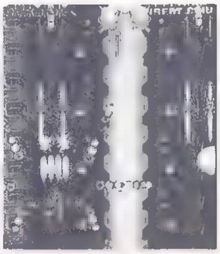
左、右と2機ずつくる。輪になる前にダメージを与えよう。



ボス手前の復活はここから。とりあえず左の1機を相手にする。



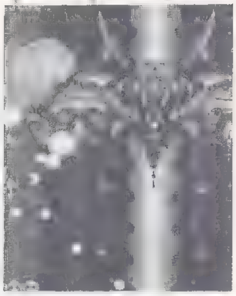
次は3機。中央の1本を壊したら左下へ。右上からの弾に注意。



左の1機の2本を同時に壊したら、上へ抜ける。そしてボスへ。

4面ボス

わかってしまうとかなり楽なのが4面ボス。どうわかればいいか。それは、左側の砲台を速攻で壊し、あとはレーザーをよけつつダメージを与える。簡単にいうけど、これ



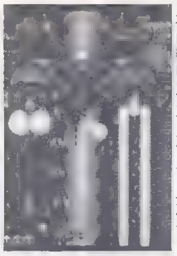
左端で、上下によける。レーザー発射時は、少し右へ誘導する。



ボスの高さに注意していく。



右に動いたら下がって上がる。



壊したらレーザーをよけるぞ。



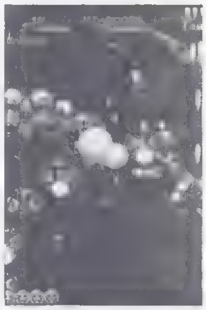
なるべく右にいかずに撃とう。

でいい。

砲台を壊すには、画面端で上下に（基本）よけることで弾よけをすれば壊せる。レーザーもいっしょ。ちょっと誘導が必要だけど。これをやったら、あとはレーザーのよけ。ためて撃ち、でかい弾がくる。このでかい弾の間を抜け反対側にいけば、左のレーザーにあたらない。いいでしょ！



ズラリと敵がアイテムを取りつつ壊していけば損はしないぞ。



とにかく弾が多い。少しずつ逃げていかないと追い込まれるぞ。

5面

どこもつらいぜ ねばりきれ

自機に動きを与えたパターンを多く使わないといけないのが5面。流れるように動き、倒していくというのが理想。ここらあたりにくると、さすがに攻略上使わなきゃいけないボンバーがでてくる。硬いのが多いから仕方ないが、使うことで確実に進めるのなら問題はないでしょう。

さてこの面の死に抜け場所は、ボスかな。さすがに最強でいくと、弾の撃ってくる周期は速くなるわ、数は多くなるわ、超人的よけを必要としてくる。残機1機つぶして抜けられれば本望だよね。

5面前半

始まってすぐズラリと敵がいっぱい！注意するのはアイテムだ。画面上に4つしかでないので、少し壊しては取っていかないと損をするぞ。

これを抜けると、さあハマリどころだ1図で赤い敵と、ザコの流れを描いてみるので、ノーミスで来たときは、出現位置の対角線上で待ち、距離をとって逃げるようにすること（弾が多いので、引きつけること）。赤い敵が2つでたときは、迷わずボンバーを使うようにしよう。せっかく強いんだから。

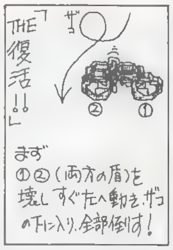
抜けると大きな敵が3体。これ、近くにいると弾（羽根状の）を撃たないぞ。近づいて撃ち込んでしまおう。



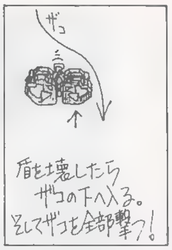
近づいて撃つと撃ってこない。速攻でどんどん壊していこう。



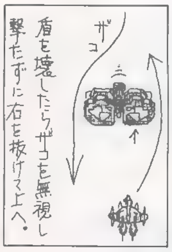
まず左下、そして右下から。



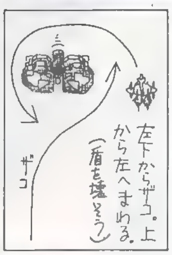
左上、右上とくる。全部撃て。



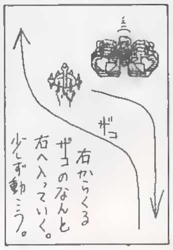
赤い敵は両盾を壊せば壊れる。



左の盾を壊したら左上へ抜ける。



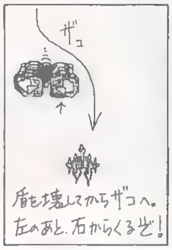
なんと赤いやつのまわりを1周。



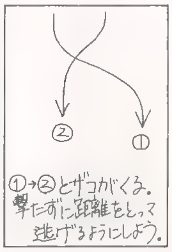
すぐ右へ。そして下へいく。



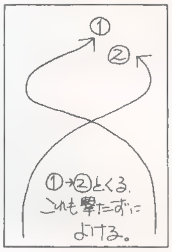
赤い敵が2台になる。ボンバー。



あとは全部撃って抜けていく。



とりあえず赤いのを壊す。



下からのは無視するのがいい。

アイテムがでるとまた赤い敵とザコがくる。フル装備であれば、前回と同じように倒せばいい。復活時は危険なので、赤い敵だけ撃って逃げるようにする。安全第一。

でかい顔が左右の画面からいくつか見える地帯へ。この



なるべく上で顔を撃つ。あまり中央寄りだと弾にあたるぞ！



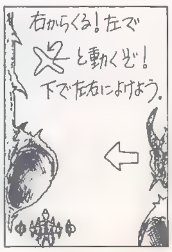
2つ顔の並んでいるところは迷わずボンバーを使っていこう。



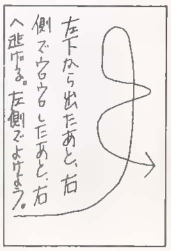
どーんと、左と右上からくる。弾が多いのでよけに徹底しよう。



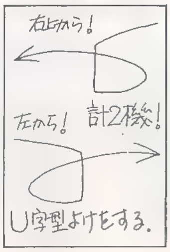
緑の敵。大きくよけること。



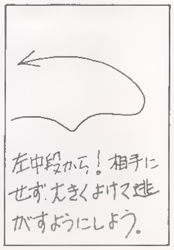
すぐでてくるので下にいること。



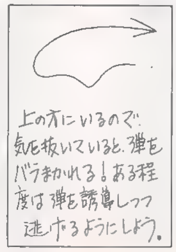
下からでるのには特に注意だ。



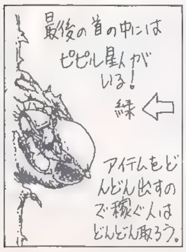
2つでる！壊さず逃げよう。



すぐ逃げるが、すぐでてくる！



追いすぎると顔が撃てないぞ。



これが最後。全部で12台だ。

天下ご免の暴れん坊!!

これが㊦のど攻略!!

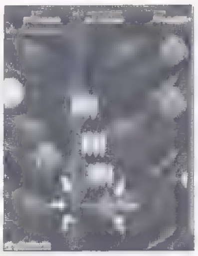
地帯での攻撃の基本は、まず速攻でこの顔を壊し、すぐ上からくる赤いザコを弾を撃つ前に倒しきること。これを成功させるには、でるところを覚えなければいけない。図で描くのでぜひ覚えてほしい。





レーザーに注意。重なると撃ってこないので、なるべく上へ。

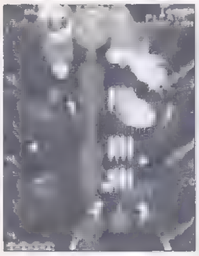
両側に赤い物体。ノーミスでここでボンバーを使うとアイテム。



左右からのザコは、早めに動いて下から撃つようにしていく。

5面中ボス

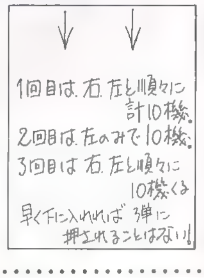
両側からのザコがいやな中ボス。ある程度上にいないと逃げ場がなくなることも。中ボスからの大きい弾を左右によけつつ消していこう。



弾をバラまいたあと、その下にいると大きな弾がくるので注意。

5面後半

さあ、我慢の後半だ。初めは、上からのザコ。順番を覚え、確実に下に入るようにすれば、楽に抜けられるぞ。





四方からザコがきても同じ。中央下で撃っていれば大丈夫だ。



黄色の敵は、壊さず逃がす。ザコだけ撃つようにしていこう。

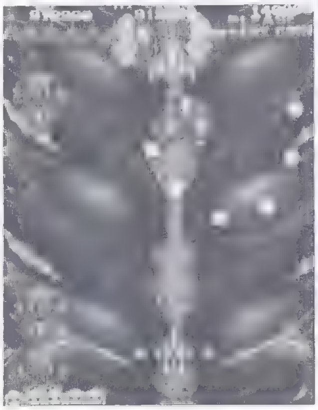
を覚え下に入るようにすると弾を撃たれずに倒せる。グー。

さて、黄色の硬いのがくる。この地帯で一番やなのがこれ。こいつ、1回壊れるとバンバン弾を撃つモードになるので、そうならないように、あまり弾をあてないようにして、まわりのザコを撃っていく。ポイントは、ザコがある程度でるまで待ってから撃つと、正面のショットでダメージを与えなくてすむぞ。この黄色いのは、逃がす方向でいくといい。1機目は下へ逃げるぞ。

2機目が登場後、怖いところがある。それは、左右下から出現したザコが、中央下にいると囲まれて押しつぶされてしまうときだ。これは、1機目を逃がしたあとの12回目のザコの出現のときだ。このとき上へ逃げるといい。危険ならボンバーを使ってしまおう。

ボス手前もまたきつい。高速艇の出現だ。これは、下で待って撃っていると加速弾にやられてしまうので、出現位置を覚え、ポッドをめり込ませて動いて（追って）いくと、撃たれないうちに壊せるぞ。

ボス手前は、フル装備復活も可能なところ。三カ月よけでどんどん押していこう。



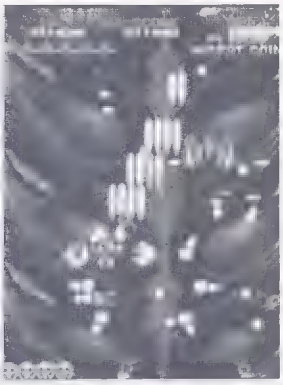
アイテムが出たら次の攻撃だ。ボンバー1発でつぶせればOK。



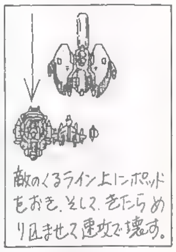
ザコがでるまで待ってから撃てば、間違っても壊さないだろう。



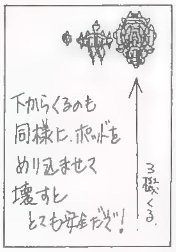
あたると弾をバラまく。上のほうで押していくと意外と楽だ。



高速で上へ下へ。ナパームをめり込ませれば怖くはないぞ。



上からのは正面で撃ちきれるぞ。

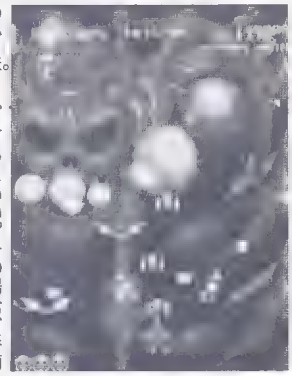


いっしょに上へ。めり込ませろ。

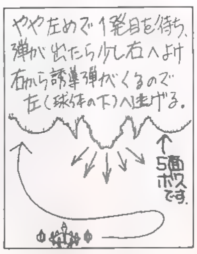
5面ボス

さて5面ボスだ。最強だと弾がとても多い。これをよけつつ抜けられるというのは、上級プレイヤーでもつらい。安全にいくなら?死に越えをするといい。その場合、手前の復活で、4速以上、2段階までのパワーアップ、赤か緑の装備だといい結果になるぞ。

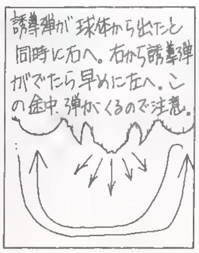
動き方を覚えてしまえば、あとは撃ち込みの量と、ボンバーの使い方で、あっという間に抜けてしまえるのだ。図による説明でそのあたりを覚えてしまおう。



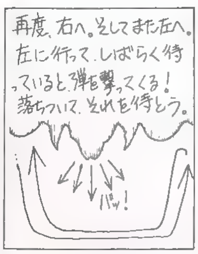
発狂してからがこのボスの強いとこ。でもボンバーで大丈夫。



まず弾をよけて左へ逃げる。



誘導がでたら右へ。そして左へ。



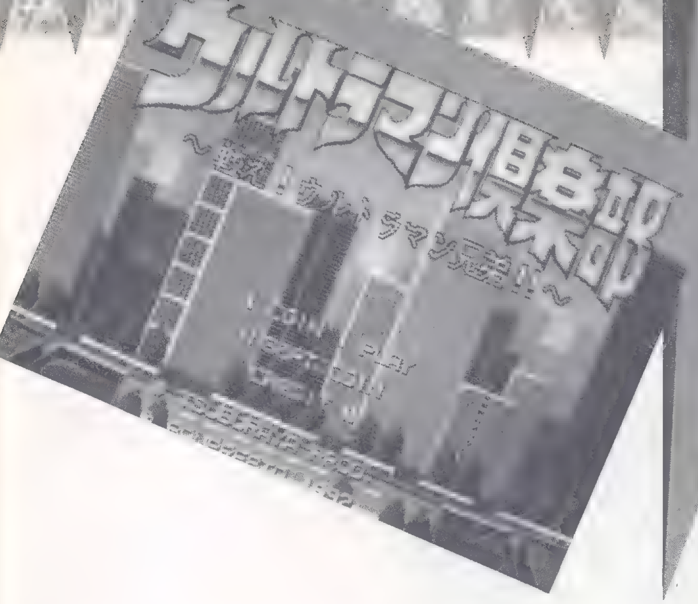
また右へ、そして左。弾がバッ。



右へもどったところで発狂だ。

怖いのは、発狂してからだ。どう発狂するか、それは、ボスの頭部が割れ、内部が見えると、そこから多量の弾を放射状に撃ってくる。これがなかなか速い弾なので、かなり気をつけないといけない。これに左右からの誘導に注意する。追い込まれたらボンバーを使う。2発で倒すのがここでの攻略だ。3発使うのはナンセンスだぞ。

ここまで急ピッチできたけど大丈夫だったかな。では。



特撮ファンならずとも必見!!

ウルトラマン倶楽部

戦えウルトラ兄弟

だれでも楽しめる固定画面ゲーム。
気軽にやってみよう!　担当:DON

ウルトラ兄弟たちがデフォルメキャラになって復活したぞ!!

ウルトラマン…その名を聞くだけで昔の自分をふりかえってしまう、というのは私だけではないハズ。ハタチを過ぎた読者なら少しぐらいは同じ思いを持っているだろう。

ウルトラマンのゲームは以前にもバンプレストが出したが、キャラはウルトラマンだけ、怪獣も当然ウルトラマンに出演したものだけでセブンや新マンからのファンには少し分からなかったかもしれなかった。

しか〜し!!今回の「ウルトラマン倶楽部」では何とウルトラマンからつい最近のグレートまでの8キャラを自由に使用することができる、出てくる怪獣もなんと約50種!!これはスゴイ!!ウルトラマンファンならずともこれを機にウルトラフリークを目指しては?

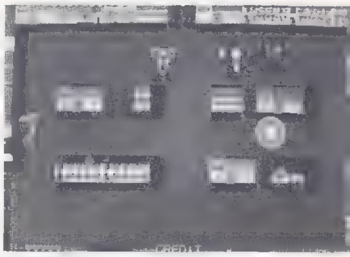
簡単な操作感覚で誰でも初プレイから楽しめるぞ

このゲームでは2Dの画面で8方向に自分のキャラを移動させ、4方向にビームを撃って画面内の怪獣をすべて退治していく、それだけでどんどん先に進める。当然ビームだけではたくさんの敵には対処しきれなくなってくるが、そんなときマイキャラを助けてくれる技とアイテムがある。それについて解説しよう。

超破壊力の必殺技&ウルトラバリアをうまく使うべし!!

Bボタンを押すと各キャラ特有の必殺技を出すことができる。これは通常光線よりパワーが大きく、またカベや敵キャラを貫通するので重宝することはマチガイない。ただし、一発につき数ゲージ分パワーを消費する(パワーはアイテムで補充)のでそうそう連発はできない。

しかしこれをうまく使わないとクリアは難しいぞ。またA・Bボタンを同時に押す技ウルトラバリアは出している間(一定時間)は光線が撃てないが、敵の弾にはまったく当たらない(体当たりには当たってしまう、またパワーを1ゲージ使用)のでうまく使えば戦いを有利にできるぞ。



エースよ、1人でもスペースQがうてるんだね…。



バリアを出してる時にA+Bボタンで解除できる。知ってた?

マイキャラを助けるアイテムも充実全部とりまくれ!!

アイテムには体力回復のハート(大・小あり)とパワーコイン、ウルトラコインにマークアイテム、それに1UPアイテムがある。

マークアイテムは同種類のものを3つ続けてとると(途中でハートなどをとっても大丈夫)それぞれの防衛隊が援護爆撃してくれる効果があるが、単なる得点源として見たほうがいいと思う。特にUMA(ユーマ)のマークは1万点と非常に高いのでスコアを狙う時はのがさないように…。

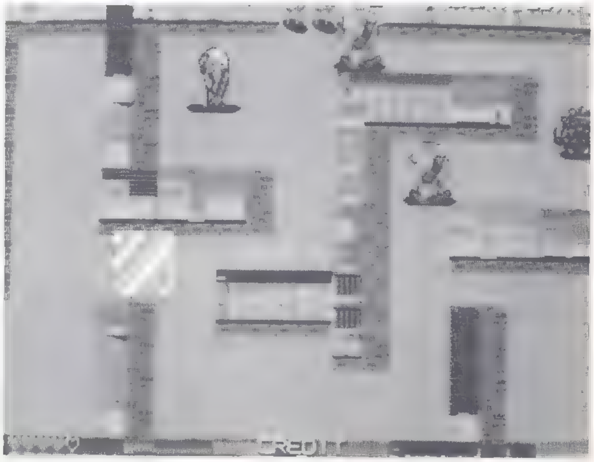
独断と偏見で決定!? 一番使えるキャラは?

私は個人的にセブンとエースが好きである。よってその2人を…と言いたいところだが、客観的に見て使えそうなキャラはエースとレオだ。

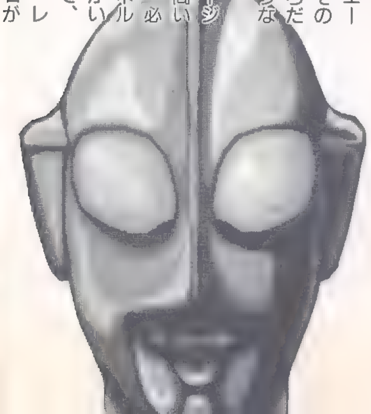
このゲームでは体力ゲージが少ないのでできるだけ高い体力値が望ましいことと、必殺技を使うのに必要なエネルギーの量とを考えたほうがいい。体力が5ゲージあって、低いパワーで(エース4、レオ3)必殺技が使える両名が一番使いやすそうだからだ。

タロウは体力が4と低く除外。他キャラも体力や必殺技の関係で今回は除いた。

しかし一応全キャラクリアは十分可能なので、やはり自分の思い入れのあるキャラでやるのが一番いいと思う(やっぱボクはエースだなー)。



やっぱりウルトラホークとマットアローがセンスいいよね(オタク的発言?)。



基本的な攻め方…通常ラウンドはこう攻めろ!!

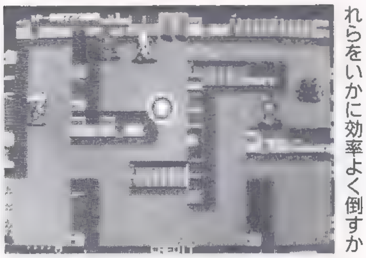


天下ご免の暴れん坊!!

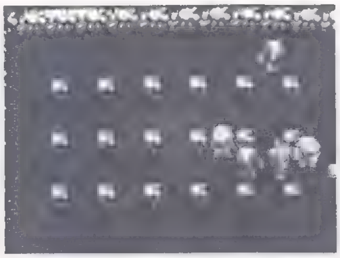
これが(ゲ)のど攻略!!

このゲームは1ステージ6ラウンド構成、1〜5面が通常面（ザコ面）で6面がボス面となっており、全8ステージ・48面構成となっている。

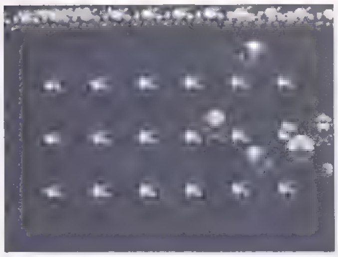
通常ラウンドではザコ怪獣がうようよしているので、それらをいかに効率よく倒すかがポイントとなる。



カベの反対側の怪獣を狙いうち!!



敵に囲まれたぞ、こんな時は1匹に弾を当てて…、



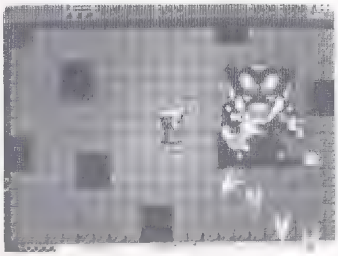
すり抜けるべし!!意外に知らない人もいるようだ。

まずクリア優先の時は1匹1匹確実に倒していき、必殺技で遠くの敵を狙う、という戦法をとるのが一番楽。バリアはほとんど使わないぞ。

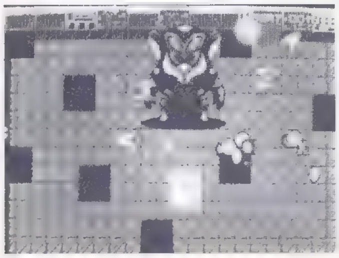
点稼ぎの場合は必殺技や援護爆撃は使わない。とにかくすべての敵からアイテムをしぼりとってやるべし!!

バリアの使い方が勝負を決めるぞ!! 対ボス戦法いろいろ

このゲームには計8匹のボスキャラがいる。それぞれがとてもカタク、激しい攻撃をしてくるのでハンパな戦法ではあっという間にやられてしまう。ボスにダメージを与えると3つずつアイテムを出すが、それも非常に取りにくくまごついているとすぐ消えてしまう。しかし、ボスによってはバリアをうまく使うことによって簡単にアイテムを回収できるのだ。



うおりゃ〜、ビームをうちまくれ〜い!!



あぶない、あぶない、アイテム拾って逃げろ〜い。

やり方としては、ボスの近くでまず1回攻撃をよけてボスに向かって撃ちまくる（ボスの下側からがやりやすい）。そしてボスが次の攻撃をすると思ったらバリアを張ってボスの横から後ろへ回りこんで（この時ボス本体に当たらないように!!）アイテムを回収。回収し終わったらA＋Bボタンでバリア解除して再びボスに撃ちこむ。このくりかえしで楽にアイテムを回収してボスを倒せるのだ。

この方法が通じにくいボス（例・7面ボスエースキラー）などはアイテムをとろうとはしないでひたすら1発当ててはすぐ弾をよける、をくりかえす方法が有効だぞ。

各ステージの特色をピックアップ、攻略の参考にどうぞ

ステージ1 市街地



偽ウルトラマン、これが何話で出たか知ってる人はマニアだ。

特に難しいところのない面。まずはこの面でしっかり操作できるようになろう。

ボスは偽ウルトラマン（あの目がいいんだな、これが）。このボスで前述の対ボスパターンを練習するのもいいだろう。

ステージ2 プール?

この面もまだまだ楽。マグマ星人やレッド・ブラックキングラスなどレオでおなじみのキャラもいるぞ。

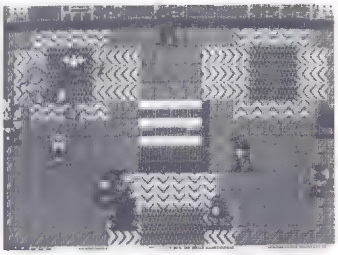
ボスはキングジョー。分裂中は攻撃が利かないので左右すみでよけに徹すること。まだまだこんなところでは死んでられないぞ。



分裂中はよけまくる。攻撃は利かないぞ。

ステージ3&4 針床〜地帯

このあたりから敵の攻撃が少しやっかいになる。メフィラス星人の出すリング弾は光線で消せるぞ。また針床地帯はバリアを張っていてもダメージをくらい、地形からはずれて落ちると死んでしまう。これらのトラップに注意すること。

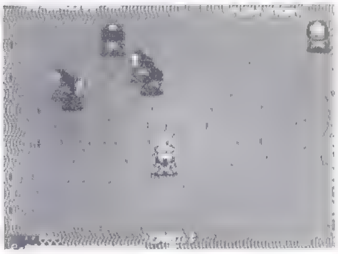


針床の上のアイテムは取らないほうがいいぞ。でも点かせは…。

3面ボス・メフィラス星人および4面ボス・ゼットンは弾を出すリズムさえつかめば余裕ではめられる。

ステージ5 異次元空間

このステージは空間がねじまげられているらしく壁が見えない。マップが分からない上に突っこんでくるダダなどがうっとうしいので常に敵の動きを見ていること。敵の動ける場所は自分も動けるぞ。唯一の救いはトラップがないことか…。



恐怖の「見えない面」。パイプル欲し〜い、あ、ちがうって?

ボスはブルトン。炸裂弾が怖いがそのはじけ方は一定なのでパターンにはめられるぞ。

ステージ6 洞窟

基本的には3・4面と似ているがユートムのばらまくレーザーが強敵。ユートムは優先的に倒そう。恐竜戦車はステージ7のタイラントと共に稼ぎのポイントだぞ。



レーザーは歩いてよけたほうが楽。バリアを使う必要はない。

ボスのガボラもブルトンよりははるかに楽。どうも偶数ステージのボスは楽なようだ。

この後も7面、8面と続くわけだが基本を押さえてプレイすれば、あとは君のヤル気しだいで1コインクリアは見えてくるぞ!友達と2人でワイワイやるのもよし、彼女と2人でなんてのもいいね。

というわけでスイスイといけちゃうハズ。絶対面白いから一度はやってみてください。ではまた素晴らしきデフォルメキャラとの再会を祈ろうではないか!!（バンプレさん、今度は仮面ライダーをぜひ…）

君の英雄は世界最強になれるか⁉

ワールドヒーローズ

キャラの通常技を上手に使う、これがコツ。必殺技はその後でも十分だ。

担当：KAL

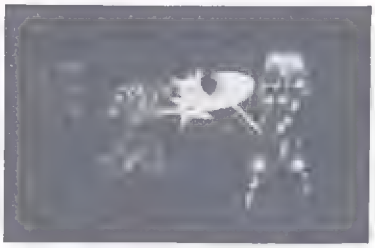
このゲームは出しやすい必殺技と出しづらい必殺技がある。だから必殺技を出そうとして逆にやられてしまう場合もあるかもしれない。実にくやしいものだ。
　そこで、必殺技の出しやすい入力方法と、各キャラが持っている特殊技について説明していこう。

キャラ別 必殺技の出し方

ハンゾウ

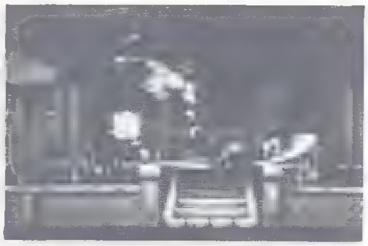
烈光斬――レバーを↓→＋Aボタン
　飛び道具で使用頻度が高い。出せない人は、レバーを↓↘→のあとにAボタンを押してみよう。

ダブル烈光斬――レバーを↓→↓→＋小パンチ（短いAボタン）


使用頻度はあまり高くない。

　インストラクションカードにはのっていない必殺技。小さな烈光斬が縦に2つ並んで飛んでいき、相手のスライディングなどを防止する。
　要するに、烈光斬コマンドを素早く2回入力してから、ポンッとボタンを叩けばいいのだ。

光龍破――レバーを→↙↘＋Aボタン
　出せない人は、レバーを真下から斜め下へ持っていってるんだと思う。そういう人は、意識して→↙↓と入力してみよう。
　烈光斬になってしまう人は、最後にレバーが真横に入ってしまっている証拠。これも意識して下で止めるようにするといいぞ。


今のところ、結構使える。

忍法光輪渦斬――レバーを↘↓↙←↖＋Bボタン
　これもインストラクションカードにはのっていない必殺技。
　相手のいる方向の斜め下から、反対方向（後ろ方向）の斜め上まで一気に半回転させると同時にキック。
　飛び道具やラスプーチンのアクセルスピン（スカート回転アタック）の上を跳ぶことができるのが利点。ただし、それほど使える技でもないので、無理してまで覚える必要なし。

2段ジャンプ
　空中で技を出さなければ、着地する直前まで可能。どの方向へ跳んで、どの方向へ跳び直すかは自由。空中で技を出したあとはできない。
　この2段ジャンプは意外と使えるので、ぜひマスターしよう。これでこそ忍者といった技だからね。

フウマ

　すべてハンゾウと同じ。ただし技の名前が違うので一応記しておこう。

ダブル烈光斬→ダブル烈風斬
忍法光輪渦斬→忍法風輪華斬

ドラゴン

百裂拳――Aボタン連打
　出せない人はいないと思う。ちなみに、ボタンを叩く速さによって、百裂拳のスピードも違う。

ドラゴンキック――レバーを←→＋Bボタン
　溜め技ではないところに注目。出しやすい分、空中から落ちてくる間の無防備さがなんとも苦しいところだ。

三角跳び――画面のはしで、ジャンプ中に反対方向へレバーを入れる
　知っておいて損はない、という程度。相手の意表を突くときなどに使おう。



大技だけにスキもある。

空中投げ――空中で相手が近くにいる時にAボタン
　これも知っておいて損はないといったところ。俺はほかの奴とは一味違うぜってところを見せつけるときに、ちょっと役に立つ。

ジャンヌ

オーラバード――レバーを←で溜めて→＋Aボタン
　強で出る大きい鳥のほうしか使えない。出せない人は、ボタンを押すタイミングを少し遅らせてみよう。

フラッシュソード――レバーを↓で溜めて↑＋Bボタン
　出せない人は、Bボタンを押した直後にレバーを上げるようにしてみよう。この押した直後ってのがミソだ。練習あるのみ。


強いぞ――！でも考えて使おう。

下突き――ジャンプ中にレバー下＋Aボタン
　強い。着地ギリギリで出してボタンを連打すると、最高5発入る。ただし、バカみたいにこればかり狙っていると返し技をくらうので、使用にあたっては細心の注意を払うこと（そんなに大ゲサじゃない）。

スライディング→相手に向かってレバー斜め下＋Bボタン
　押す長さ（小・大）で移動する距離とスキが違う。でもあんまり使えないなぁ～この技。跳び蹴りでつぶされるし、

「ヤングゲーメスト」はこうしろ！
(「なんだ！唐突だな、このハガキは」と思った人は119ページを見よう)

●仕様編

①「ヤングゲーメスト」というタイトルについて
Ⓐいいと思う　Ⓑふつう　Ⓒ○○○○のほうがいい

○○○○➡

②ページ数はどれくらいがいいですか
Ⓐ500ページ以上　Ⓑ450～500ページくらい　Ⓒ400～450ページくらい
Ⓓ400ページ以下

③値段はどれくらいがいいですか
Ⓐ600円でも買う　Ⓑ550円くらいならなんとか　Ⓒせいぜい500円だろう
Ⓓ500円なんてとんでもない

●内容編

①何のゲームのコミックが読みたいですか

②どんな作家の漫画が読みたいですか

③いつも読んでいるコミック誌を教えてください

④好きなマンガのジャンルを教えてください

協力ありがとう！応募してくれた人の中から抽選で30名にアイランドテレカをプレゼントするぞ！

キリトリ線

◆GAMEST◆10月号プレゼント◆

◆118ページのゲーメスト10月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？ 理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：ゲーメストマスコットキャラの名前をつけてあげて下さい(P.79を見てね)

女の子		相棒	

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に(P.N.　　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キ・トリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(10月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

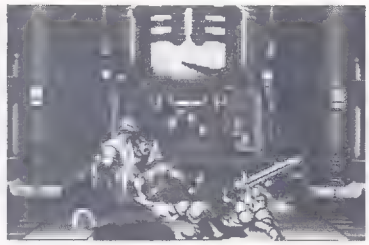
東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

「ヤングゲーメスト」に言いたいことがある係 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	





対戦では活用しよう。



意外に間合いは広い。

対戦で奇襲に使おう。

ピンダー――投げの間合いで左右どちらかにレバーを入れてBボタン

Bボタンの投げ。レバーを回して、ボタンを連打すればかなり減らせる。

J・カーン

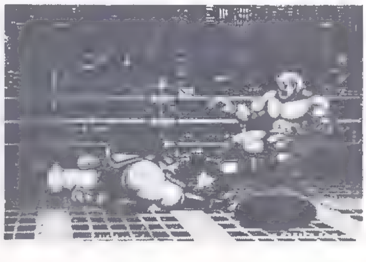
豪虎覇極道――レバーを←で溜めて→+Aボタン

なかなか使える。しかし、これに頼らなくてもJ・カーンは強い。

モンゴリアンダイナマイト――レバー↓で溜めて↑+Aボタン

使う機会はあまりないけど、出した瞬間無敵なので、ハメ脱出時などに使う。出せない人は、ボタンを押した直後にレバーを上げよう。ジャンヌのフラッシュソードと同じ要領だ。

ヘッドスライディング――相手に向かってレバー斜め下+Bボタン



飛び道具をくぐるときにつかえる。

別名・雑巾がけ。小・大で移動距離とスキが違う。やはり対戦時の奇襲用。だってコンピュータに使っても、必ず仕返しがあるんだもんな。

マッスル・パワー

マッスルボンバー――レバー←で溜めて→+Aボタン

移動速度の遅さをカバーしている重要な技。対コンピュータ戦でも、対戦でも使用頻度は高いぞ。

この技からの攻め方のバリエーションが勝敗を分ける、と言っても過言ではない、と思う(たぶん)。

トルネードブリーカー――レバーを1回転させてAボタン

破壊力抜群。絶対使えるようになれ。命令。

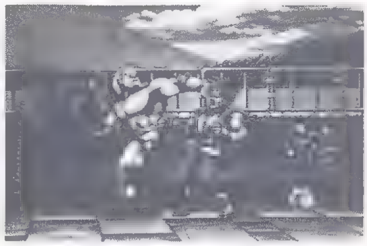
ネックハンギング――相手と遠い間合いの時のAボタン投げ。間合いはかなり広い

ヘッドバッド――相手と遠い間合いの時のBボタン投げ

間合いの広さはネックハンギング並み。ただし、ダメージが決められている分、レバー回し&ボタン連打でかなり減らせるネックハンギングのほうが利用価値高いような気がする。



この間合いの広さっ!!



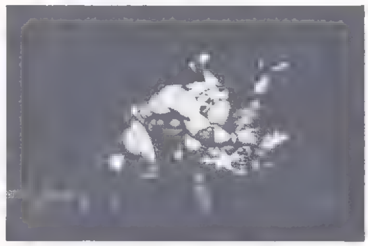
バイタルはあまり減らない。



使い方が難しい。

ブレーンバスター――レバーを相手と逆方向+A・B・Cボタンのいずれかを押す

間合いが狭い。特に威力が凄いわけでもないので、あまり使わない。



これも、使い方は難しい。

パワーボム――相手と近い間合いの時のBボタン投げ

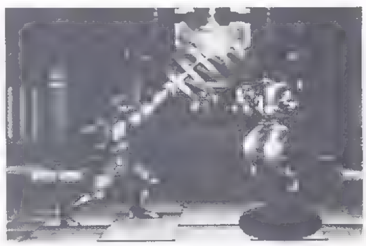
これも間合いの狭さ、威力などを考えると使う場面の少ない技だ。好みでどうぞ。

ブロッケン

グレネードランチャー――レバーを↓↑+Aボタン

スキが大きすぎるので、意表を突く形で使うか、画面の両端にお互いがいる時ぐらいに使用を限定しよう。

当たると相手が燃えて倒れるのは○。



先読みしていないと、まず当たらない。

ハリケーンアーム――レバーを↓→↘+Aボタン

出しづらい―こんなに出しづらいのに当たり判定が小さいわ、出るまでに若干時間がかかるわ、そのうえ威力が小さいわと、使ってやるもんかー的な技。この技を対空技として使うぐらいなら、近い間合いの大パンチ(突き上げアッパー)か、大キック(あびせ蹴り)、あるいは、逃げジャンプ大キックを使ったほうが全然マシ。でも、どうしても使いたいという人で、なかなか出せないという人は、レバーを↙の形に動かしてボタンを押すといい。

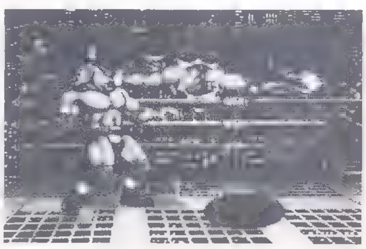
スパークサンダー――Aボタンを連打する

立っていないと出ない。これまた、計画的にやらないとなかなかヒットしない。

倒れている相手の上に重ねておいて体力を削る、というのが最も安直な使い方。

空中飛行――ジャンプ中に、レバーを左右または斜め方向のどれかに入れて大パンチ

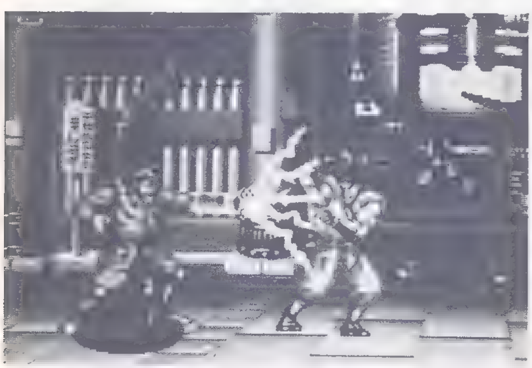
ブロッケンの最も速い移動



バックジャンプからいきなり使ったりすると効果的。



遠い間合いから放て!



削りとボーナスステージで活躍。

方法。高さも自由に変えられる。一応ヒットすればダメージを与えられるが、ほとんどの場合撃墜されてしまう。途中で降りる時はCボタン。
主な使い方は、高速で反対側へ逃げたい時や、相手の背後へ地面すれすれで回り込んで着地、小技連打や直接投げにもっていく、など。

前進あびせ蹴り――大キック＋レバー左右どちらか相手のいる方向



隙が大きい。

素早く間合いをつめたい時に使用。それ以外は弱すぎてダメ。んまぁ、やっぱり使い方次第ってやつでしょ。

ラスプーチン

ファイアーボール――レバーを↓↘→＋Aボタン

スキがデカイので使う時はよく考えて行動すること。



読まれないように。

画面両端からの撃ち合いの時以外はあまり頭の中に入れとかないほうが身のため。

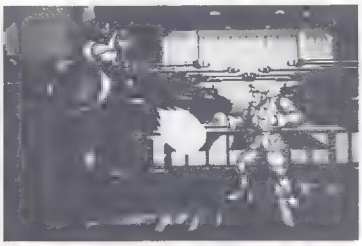
アクセルスピン――レバーを↓↙←＋Bボタン



対戦では、跳び蹴りをくらわないようにしよう。

みっともないけど使える。特に対コンピュータ戦では、この技だけを使うのが最も手堅いと思われる。デスマッチモードでやると威力爆発。

ジャンプファイアーボール――ジャンプ中にレバーを↓↘→＋A or Bボタン



利用価値高し。手足をやられないのがいい。

なかなか使える。相手が少し離れた所から跳び込んできた時や、自分から跳び込んで、相手が着地点を狙って技を出そうとしているときなどに出すとグー。でも頼ってばかりいてはいけない。

使える技を探そう

ひととおり必殺技と特殊技について見てきたところで、次に、いわゆる「使える技」ってやつを見ていこうと思う。
これも、各キャラ別に見ていこう。

ハンゾウ・フウマ

立っている状態での大パンチ（アッパー）と大キック（上段回し蹴り）が対空技として使える。どちらも相手が近くにいる時に出る技なので烈光斬でとばせて回し蹴り、またはアッパーという図式になる。光龍破は相手がさらに近くに落ちてくる時に使うようにしよう。無理に出してもスカったり、着地したあとの相手に当たったりして反撃をくらう。なぜって？着地した相手に光龍破をあてても、相手は転んでくれないからだ。
ほかには、2段ジャンプとしゃがみ小パンチ連打くらいかな。

ドラゴン

あらゆる技が使える。ただ一つ、ドラゴンキックだけは使う必要がない。
小技連打や立ち大キックのソバット、百裂拳や近い間合いでの立ち大キックのネリチャギなど、正に初心者向けのキャラといえる。
ジャンプ大キックからのネリチャギor裏拳を使った3段攻撃はお手軽かつ強力。コンピュータにやられて頭を悩ませた人も多いだろうなぁ。
せめて百裂拳での削りはやめよう。

ジャンヌ

まずオーラバードが使える。ほかに下突きや小技連打、立ち大キックの後ろ回し蹴りも対空技として利用価値が高い。
ジャンプ小パンチの剣突き攻撃もリーチが長く使える。



リーチが相当ながい。ガード投げに注意。

キャラ別連続技

ハンゾウ・フウマ
・跳び大蹴り→ジャブ→光龍破
・跳び大蹴り→アッパー→烈光斬
・跳び大蹴り→ジャブ→アッパー→烈光斬
…コマンドが難しいけど、決まると格好いいのでチャレンジーまた、いわゆる小技連打も入る。ちなみに全部キャンセル技。

ドラゴン
・跳び大蹴り→立ち大パンチ
・跳び大蹴り→立ち大キック
・跳び大蹴り→ボディアッパー→ドラゴンキック
・跳び大蹴り→ボディアッパー→百裂拳
…前半2つはいわずと知れたコンピュータ3段。後半2つはちと難しい。

ジャンヌ
・跳び大蹴り→しゃがみ大斬り→フラッシュソード
・下突き連打（最高5連続）
…ジャンヌはほかにもありそうだ。最初のやつは、しゃがみ大蹴りが立ち大蹴りになりがちだけど、別に構わない。

J・カーン
・跳び大パンチ→頭突き
…頭突きは、他の項でも説明したように、近い間合いで相手方向にレバーを入れて立ち大パンチ。強力。

マッスル・パワー
・ボディプレス→しゃがみ小パンチ連打
…この程度のものなら、J・カーンを除く前の4キャラでもできるけど、マッスル・パワーにはこれぐらいしかないな。連続技っぽいのはいくつもあるんだが。

ブロッケン
・特になし
…キャンセル技はいろいろあるけど、確実に入るものがまだ分かってない。とりあえず、しゃがみの小パンチ・キックは7、8発入るので…。立ち小パンチも入るけど、電撃になりがち。

ラスプーチン
・ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ
…さほど効果はない。いずれもっとましな連続技が発見されるであろう。



天下ご免の暴れん坊!! これが㊦のど攻略!!

J・カーン

ジャンプ大パンチ&大キックがリーチが長く使える。"ケツ"もまた然り。対空技としては、立ち大キックの両手地面つき蹴り上げ（名前知んない）がいい。この技だけでも結構闘える。投げの間合いも意外と広い。けっこう使えそうなキャラだ。



使いまくろう。



近い間合いでの立ち大パンチ+レバー相手方向で出る頭突きも2発入るので使える。

相手の起き上がりか、連続技以外ではまず使わない。

これを知っていないと、ちょっと損するかも。



マッスル・パワー

ボディプレスとしゃがみ小パンチ連打が使える。

ネックハンギングも間合いが広いので使えるぞ。間合いが広いといえば、ジャンプ大キックのドロップキックも相当遠くまで届く。対空技として、しゃがみ大パンチがある。

ブロッケン

しゃがみの小技が異常に強い。特にキックのほうはリーチも長いのでいい感じ。近くで連打すれば7、8発は入る。それでもって相手は気絶。

遠い間合いでは、しゃがみの大パンチと大キックが使えるけど、スキも大きいので気をつけること。逃げジャンプ・大パンチ・大キックも忘れてはいけない技。空中飛行も利用価値アリ。

対空技として、近い間合いでの立ち大パンチ（突き上げアッパー）が使える。

ラスプーチン

アクセルスピン強し。でも忍法光輪渦斬や足払い、スライディングに負ける。別に必殺技に頼らなくても、立ち大パンチとジャンプ大キック、それに対空技のしゃがみ大パンチだけでも十分に強い。

対CPU戦も熱いぜ キャラ別一気に大攻略

技やキャラの分析ばかりしていてもつまらないから、ここからはCPU戦での"ゴッ"を説明していこう。これを読めば楽しく勝てちゃうこと間違いなし!!

自分がハンゾウ・フウマの場合

基本的に、烈光斬で相手を跳ばせて光龍破・立ち大キックで撃墜する。その時、鉄則として、スタート時には烈光斬を撃たないこと。多少離れていても、マッスル・パワーやJ・カーン、ドラゴンなどは簡単に跳び込んでくるからだ。こういうキャラには、少し様子を見て待ち、歩いて近づいてくるようなら忍法光輪渦斬で反対側まで逃げるか、引きつけて烈光斬。ただし引きつけすぎても出しかけで攻撃をくらってしまうので、この辺の距離感覚は慣れの問題になる。

もう一つの出だしのことで言うと、フウマに対しては、いきなり忍法光輪渦斬を使って大丈夫。逆に、ハンゾウに対しては、初めは何もしないで様子を見るのがいい。

ドラゴンは強敵。うかつに烈光斬を出すと跳び込まれて3段をくらい、アッという間に終わってしまう。そこで、前後にうろうろ動き回って様子を見、ドラゴンが跳び込んできたら立ち大蹴り。直後に烈光斬を2発撃ち、ドラゴンがまた跳んできたら立ち大蹴り、の繰り返し。ドラゴンが跳んで来ない場合は様子を見る。で、ずんずん近づいてくるようなら、しゃがみ大パンチで牽制して再度様子を見る。

ジャンヌにはバリバリ烈光斬を出しまくる。といっても、近い間合いではさすがに跳び込まれてしまうのでやめよう。

J・カーンも強敵。基本的にはドラゴンと同じ。それでもキツイなら、2段ジャンプでめくり跳び蹴りからしゃがみ小パンチ連打で気絶させるか、2段ジャンプで裏に回り込んでそのまま投げてしまうか、の方法をとろう。

マッスル・パワーもJ・カーンと同じ要領でやれば大丈夫だろう。

ブロッケンに対しては、烈光斬→光龍破の黄金パターンがハマる。

ラスプーチンも黄金パターンで攻める。

はっきり言って、1コインクリアで一番難しいのはこの2キャラ・ハンゾウとフウマだと思うので、根気で頑張ってください。

自分がドラゴンの場合

好き放題やってればクリア可能、といいたい所だけど、とりあえずポイントは押さえておこう。そのポイントとは、すぐに大の跳び蹴りで跳び込み、着地の直前にもう1回大パンチか大キックを押しておく。すると、コンピュータ3段がでるので、すぐにまた跳び込んで3段をやる。これのエンドレスでOKだ。

跳び込みの後に、パンチボタンを連打しておくと、小パンチ・百裂拳の連続技になりやすいのでこちらもグーだ。たったこれだけで最後の敵もパーフェクトのストレートで楽勝でしょう。

自分がジャンヌの場合

このキャラは、相手によっていくつかパターンがある。

ハンゾウに対しては、近い間合いなら、跳び込みからの連続技を狙い、遠い間合いならオーラバードを連発する。跳んできたら、立ち大蹴りで撃墜。以上のパターンはハンゾウ以外にも、ほとんどの相手に使えるのでよく覚えておこう。

フウマに対してもほぼ同様に闘う。

ドラゴンに対しては、オーラバードを出すのは危険なため、ハンゾウ・フウマと同じようにする。つまり、遠間でオーラバード→立ち大蹴りを繰り返すのだ。

J・カーンに対しては、比較的下突き攻撃が有効な分、いくらか楽だろう。

マッスル・パワーに対しては下突き、連続技のほうがいい。積極的に狙っていこう。

ブロッケンには基本パターン+連続技狙いで攻める。

ラスプーチンは基本パターン+下突きでOK。

自分がJ・カーンの場合

これは簡単。蒙虎覇極道で突っ込んで投げボタン連打。相手が誰であろうと関係ない。あ、フウマだけは危険なので、フウマの技のスキをついて攻撃しよう。

しかし、これは完全なハメ技なので、やっててつまんない。見ててつまんな～いので、一度やったらもうやらないほうがいいと思うよ。その場合、跳び大パンチ→頭突きの連続技で攻めよう。

自分がマッスル・パワーの場合

実は簡単。ボディプレスからの連続技を狙いつつ、足払いキャンセルマッスルボンバー→小技連打→足払い……といった具合いに猛烈に攻めたてる。以上2つの動作でクリアは可能。

自分がブロッケンの場合

基本的には、しゃがみ大パンチ&大キックをぎりぎりの距離から出し、相手をじりじりと追いつめて行く、という感じ。しかし、ドラゴン・ハンゾウ・フウマ・ジャンヌにはあまり通用しないため、うろうろしつつ跳び込みを待ち、そこをすかさずハリケーンアームあるいは、逃げのパンチ、キック、近ければ大パンチで出る突き上げアッパーで撃墜する。特にドラゴンに対しては慎重になること。

自分がラスプーチンの場合

基本パターンは立ち大パンチ。J・カーン、マッスル・パワーに対しては立ち大キックのほうが効率がいい。

ブロッケンやハンゾウ・フウマが相手のときは、間合いを広くとってファイアーボールで攻めよう。跳んできたらしゃがみ大パンチのチョップで撃ち落とす。近くなったら、当然初めのパターンでいこう。



X-MEN

操作を覚えて先手必勝だ!!

エックス・メン

多人数プレイならともかく、1人でプレイする場合は敵の出現順を覚えて先手必勝を心がけよう。

演出もサウンドも最高ーとくにボス登場などの演出には目を見張るものがあるX－MEN。今回は2人プレイ用バージョンの攻略をしたいと思う。2人用バージョンは、4人用や6人用バージョンと違って、1人でプレイした時でも体力回復などのアイテムを持ったザコが出て来るのだ。これによってだいぶ難度が下がった。

4人用バージョンで苦労している人は、ぜひ2人用バージョンでのプレイをおすすめするぞ。

そのほか4人用と特に変わらない。敵の出現順も同じだ。

操作は殴る、蹴るだけではないのだ

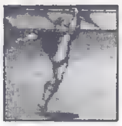
操作は通常攻撃とジャンプ攻撃に分けられ、さらに通常攻撃は上段、中段、下段に分かれ、ジャンプキックも2種類ある。さらにさらに、背面攻撃や投げ技などもあるのだ。

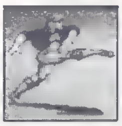
●通常攻撃

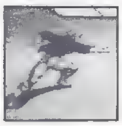
上段攻撃…斜め上にレバーを入れて攻撃ボタン。

中段攻撃…レバーニュートラルか前方で攻撃。

下段攻撃…斜め下にレバーを入れて攻撃ボタン。



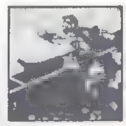


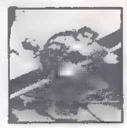


●ジャンプ攻撃

ゆるいジャンプ攻撃
ジャンプして、ジャンプボタンを離してから攻撃ボタン。

するどいジャンプ攻撃
ジャンプして、ジャンプボタンを押したまま攻撃ボタン。なお攻撃ボタンを押す時にレバーを入れておけばレバーを入れた方向に攻撃する。



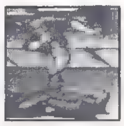


●背面攻撃、投げ技

背面攻撃は、敵が背後にいる時に、攻撃ボタン。投げ技は敵が投げの間合いにピッタリ合った時に攻撃ボタン。狙って投げるのはまずムリ。

●追い撃ち

倒れている敵に対して重なって攻撃ボタンで、倒れている上から攻撃することができる。



敵キャラ紹介

ここでは主に登場する敵キャラのアルゴリズムを順に見ていこう。

●ザコ

まずは一番ひんぱんに登場するザコ。初めのうちは殴り攻撃しかしてこないが、面が進むとロケットパンチやビーム攻撃を出してくる。座標が合うとこれらの攻撃をしてくるので、正面から近づくのは好ましくない。

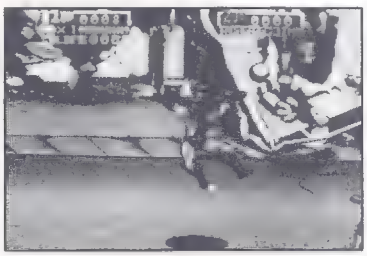
特殊な物では、隊列を組んで来てロケットパンチを出す

知っておかなきゃあ 13 ポイントテク

ひとつだけ、覚えてほしいテクがある。

そのテクとは、画面前方へいく時に、スクロールを進めずに前に出るためのものだ。なぜ画面前方へいく必要があるのか?それは、画面前方で敵の出現と同時に攻撃をするためだ。特に2面のレーザー砲台に対してはこのテクが必要不可欠といえる。

画面前方へいくためには、ジャンプキックを使用するが、普通のジャンプキックでは、画面がスクロールしてしまう(写真①、②)。

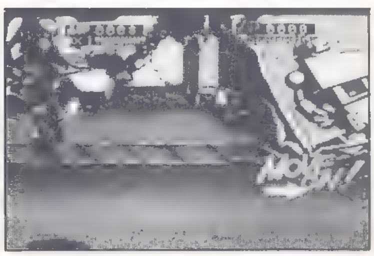


①普通のジャンプ攻撃だと、画面ガスクロールしてしまい…、

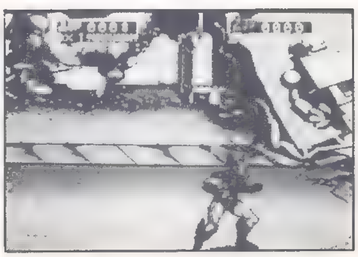


②このとおり、敵が出現してしまったりするのだ。

画面をスクロールさせずに自機だけが前にいくためには、1度、逆方向にジャンプしてから、レバーを前方に入れ直し、ジャンプキックすればよい(写真③、④)。この時は、するどいジャンプ攻撃を使う。



③背景をよく見てほしい。後方にジャンプしてから前方に攻撃すれば…、



④このようにスクロールさせずに前にいける。

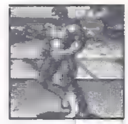
このテクを利用すれば、ザコに速攻で攻撃でき、ザコに囲まれたり、つまらぬミスを犯すこともなくなるだろう。あとは敵の出現位置を覚えるだけだ。

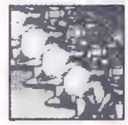


天下ご免の暴れん坊!!

これが(ゲ)のど攻略!!

のや、上から降りて来て岩を投げつけて来るのがいる。

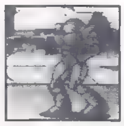




●バズーカ兵

おっきなバズーカを持った、ひとまわり大きな奴。自機と座標が合うとそのバズーカで攻撃して来る。ほかに接近戦ではバズーカで殴りかかってきたりする。一つ注意するのは、奴がこちらの攻撃をバックジャンプでかわした時。バックジャンプの後反撃してくるぞ。

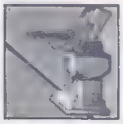
色違いに、緑色で斜め方向に弾を撃つ奴がいる。こいつにはうかつなジャンプ攻撃は危険だ。座標をずらそう。



●レーザー砲台

2面での難敵。自機を察知するとレーザーを出す。正面から壊しに行くとまずやられる。上下から近づいて背後にまわり壊そう。

しかしそれでも相撃ちになったりすることがあるので、出現場所で待ちぶせして、出現と同時に壊してしまうのが一番。レールの上を往復するものと、動きまわるものの2種類ある。





●ワニ男

3面以降に登場。ジャンプして尻尾攻撃をする奴と、尻尾攻撃プラス口から火炎放射する奴の2種類。尻尾攻撃がとても強く、ジャンプ攻撃をよく落とされる。しかしそのわりに耐久力は少ない。

まずは ザコにやられるな!

それでは軽く1、2面のポイントをいってみよう。

1面は、これといって覚えてないとつらい!という所はあまりない。しかし、ザコをたくさん画面に出しすぎてしまうと囲まれて連続的にくらって死ぬ、ということはありえる。なので画面をスクロールさせる時は少しずつ、敵が出たらいったん止まって全滅させてからいこう。まあ、これは基本中の基本だね。

通常ザコに囲まれてしまった場合は、座標をずらしてザコを片方にまとめるように回りこんで攻撃か、左右どちらかのザコにジャンプ攻撃を当て、反対側のザコを攻撃する(ジャンプ攻撃が当たった敵は転ぶので)。なお、よほどのことがないかぎりジャンプ攻撃はするどいほうを使用する。

途中出現する岩を持ったザコは、座標をずらして待って近づいて来た所を上から下(下から上)に通りすぎるようにすればOK。岩がなくなりゃただのザコ。

バズーカ兵(赤)にはジャンプ攻撃がバリバリに使える。

ロケットパンチを撃つ緑ザコは、出てきた所を攻撃で1人やっつけるか、遅れてしまった場合は画面の一番上で待ち、ロケットパンチを撃たせてから攻撃する。

〈1面ボス〉

ボスは、いきなり壁を火炎で焼きはらい登場。その火炎と身軽な動きが特徴だ。



この時は近づかないほうがよい。

こいつの火炎放射は当たり判定がでかいので、近よらないほうがいい。後ろに回れるようなら回って攻撃してもいい。こいつはほかにも炎のかたまりを投げつけて来る攻撃がある。奴が画面外へ跳んでいったら直後に跳び蹴りが来るので逃げよう。

攻撃するチャンスは、奴が何もせず歩き回ってる時と自機の上を宙返りで跳び越えたとき。歩いてる時は縦から近づいて攻撃で、宙返りの時はすぐさまふり向いて攻撃。右端に追いつめれば攻撃ボタン連打ではまる。



ボスが自機の上を跳び越えたら…、



ふり向いて着地点を攻撃。ちゃんと狙えば1セット(3発)入るぞ。

●2面

2面は、1面とは違い、普通のザコでも座標が合うとロケットパンチで攻撃して来るので気をつけよう。

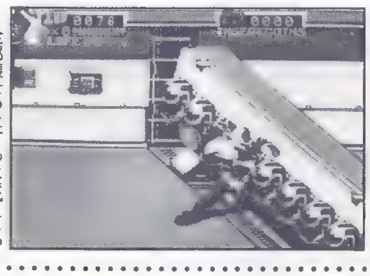
緑色のバズーカ兵にだけは注意しよう。ジャンプ攻撃で倒すのなら座標をずらして待ち、奴が座標を合わせに近づいて来た所にジャンプ攻撃を当てよう。少しずらした位置でないと反撃をくらうぞ。

レーザー砲台に対してはさきほど触れたように出現場所を完全に覚えて即破壊すること。2台同時に出現する所は、1台を壊してから即もう1台のほうに攻撃すればいい。写真の所(写真⑤)はドアから砲台が出て来るが、ドアから出て来た直後は判定がないので、奴が1回画面外に出て、戻って来る所を待ちぶせ攻撃する。



⑤この時点ではまだ砲台に判定はない。このへんで待ちぶせして攻撃。

その直後、行く手にミサイル砲台が並んでいる場所に来る。ここも速攻でジャンプ攻撃&通常攻撃で、ミサイルを撃たれる前に2~3個壊してしまう(通常攻撃1発で壊れる)。



全部壊そうとするとまずくらう。2~3個壊したら動くな!

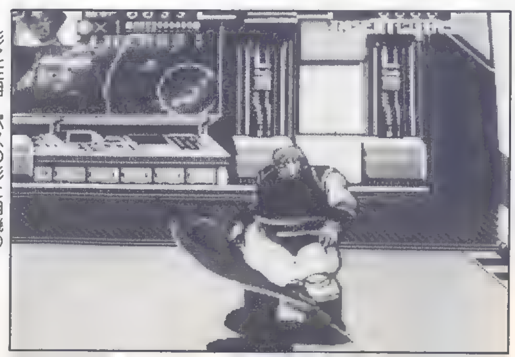
このミサイル砲台は、攻撃を当てまくれば全体を壊すことができる。壊すことができれば多少楽なルートに進める(壊せなかった場合、強制的に別ルートへ)。

〈2面ボス〉

突然電流の中から現れる2面ボス。この電流は触れるとダメージなので注意。まずは何かしゃべっているスキに1発お見舞いしよう。

こいつは動きはトロいのだが、攻撃の間合いが広いのでなかなか近づけない。特に投げ技はひどく、ジャンプ攻撃ですらすい込まれる。これはつかりは防ぎようがない。

といったようなわけで近づいて攻撃するのは不可能に近い。そこで、こいつに対しては、ジャンプ攻撃で攻める。まず画面下のほうで待ち、奴が1歩1歩下に近づいて来るのを待つ。そして、奴の足元を狙うような感じで、ジャンプ攻撃を当てる。基本的にこれの繰り返し。3発当てるとボスはダウンするのでさらに1セット攻撃が入る。



影に注目!ボスの影と自機の影が重なるか重ならないかぐらいがベスト。

投げなどくらって、自機の残り体力が少なくなったら、奴がしゃべり出すのを待ってみてもいい。ただし、あまりねばると、永パ防止爆弾が来るぞ。

このゲームは座標を少しずらしての攻撃が非常に有効かつ重要。2面ボスがいい例。また、各面には制限時間があるぞ。念のため。

座標少しずらし攻撃を極めろ!

このゲームは座標を少しずらしての攻撃が非常に有効かつ重要。2面ボスがいい例。また、各面には制限時間があるぞ。念のため。

今月は中盤戦、ボスクラスの敵も登場だ。

バース

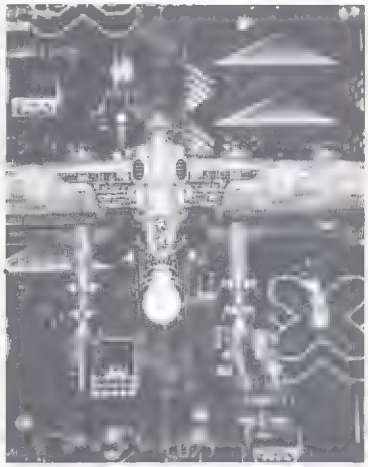
©カプコン

まだまだ全行程の半分、気を抜いていると妙な弾でやられるぞ!!

担当：FRS−N.O

STAGE・7 ドラゴンフライ

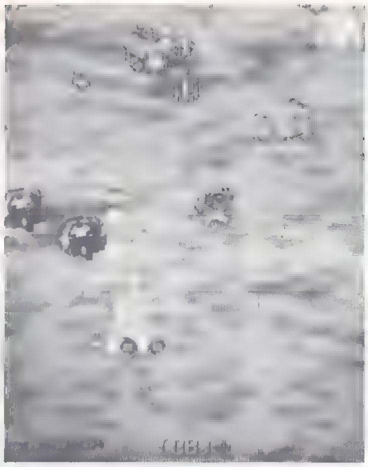
ここは先月号で説明したが、補足を。翼から伸びている2本の尾翼についている小型砲台、これをまず潰すようにしよう。あとは先月通りでOK。
くれぐれもボンバーをケチってやられないようにしよう。



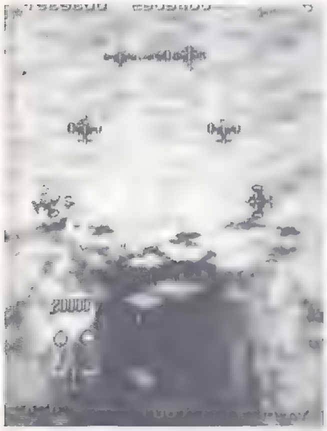
尾翼についている小型砲台を最初に壊す。

STAGE・8 高空～雲の内部

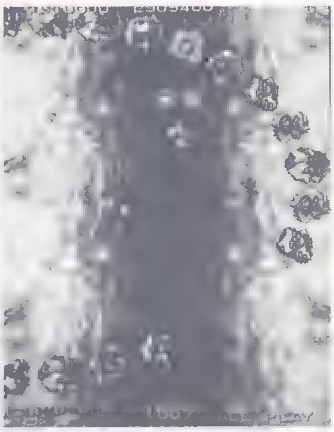
この面は空中物のみで、岩片にまぎれて砲台付きのが浮いてくる。
つながって出てくる砲台群は、中央の赤く点滅しているコアを壊せば、砲台すべてを誘爆させることができる。
ここを過ぎると、浮遊機雷がいる。これを連続で壊すと点数が2千点→4千点…と八ネ上がり、最高2万点となる。
全部壊せるので狙ってみよう。



砲台つきの残骸を優先して攻撃しよう。



左右に動いている機雷は連続で壊せば、最高2万点まで倍率アップ。



この自機の正面のコアを破壊すれば、回りの砲台が誘爆する。

STAGE・9 嵐の海

スタートしてしばらくしてからの中型機ラッシュは、ガケの近くにいる、隠れキャラのモビちゃんがいる（メガクラッシュの効果）ので引きつけてから取ろう。
広い海に出てからは戦艦がいるが、前部に装甲がついていて倒すのに時間がかかるから、張りついて早めに装甲を壊してしまおう。
この面の最終防衛の中型機



まず1機倒して、逃げ道を確保しよう。



なるべく引きつけてからモビちゃんを取ろう。

6機編隊は、端から1機ずつ無理せず順番に壊していこう。

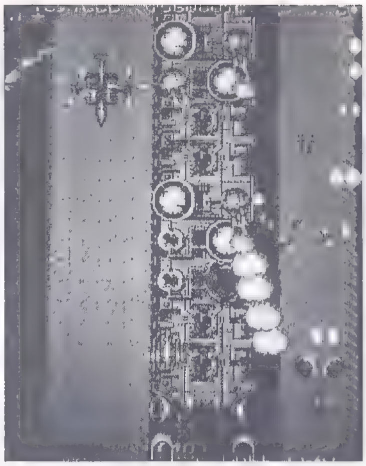
STAGE・10 海上補給基地

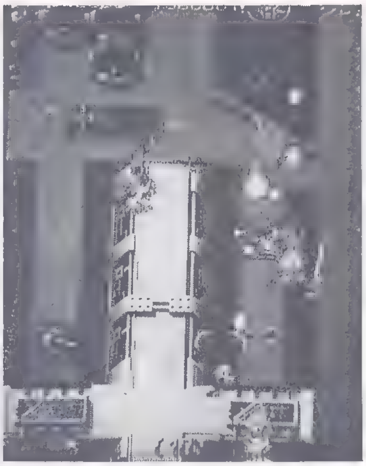
港に停泊している戦艦の赤い砲台は炎を吹いてくる。例によって、この戦艦には前部に装甲があるので、押されるようならボンバーを使おう。

再び海に出ると、画面下から小型艇が出てくる。一番下で張りついて出現と同時に倒すか、画面の中央でホーミングミサイルを使って倒そう。

中型機のリングレーザーは大きく左右に動けばかわせる。

もし、逃げ場を失ったら、ボンバーを使って、無敵時間中に処理しよう。


赤い砲台は炎を吹いてくる。あまり放置していると危険だ。


ここにもモビちゃんが…。青戦車の斜めレーザーに気をつけよう。


見えたときから撃ちこんで、砲台を出現と同時に叩こう。

STAGE・11 クローバーフォー

ボスステージ。こいつは、本体から4つの甲板が突き出した形をしていて、ひとつの甲板は回転ギア2個、回転板2枚で構成されている。

ここでは、甲板はいっぺんには出現しないので、張りついて攻撃しよう。

中心部から撃ってくる光の弾は分裂するので気をつけよう。


左下を壊したら、次は右下。画面右へ張りついて撃ちこもう。


つぎは左上。ちなみに甲板は回転するたびに砲台→ヘリ→砲台の繰り返し。


最後は右上だ。ボスが上に上がってくると…。

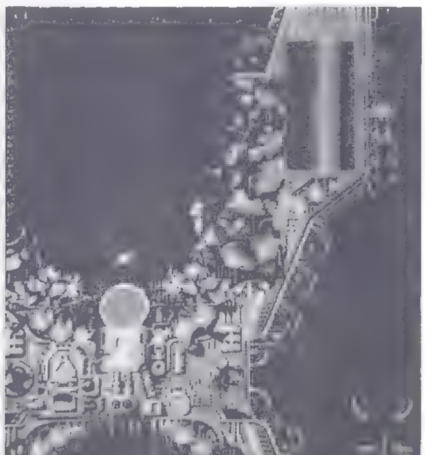
STAGE・12 火山

ここは両側に岩場があり、思ったより身動きがとれない。

気をつけるのは、壁に設置されたレーザー砲台、下から出てくる大型ミサイル2基をかかえた移動発射砲台。壁ぎ

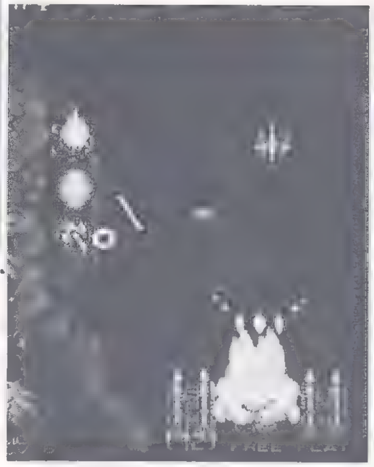

まずここの砲台をホーミングで壊してアイテムを取る。


8方向に炸裂する。右下でちょこちょこ動いてよけるといい。


中心部から、なにやら光が集まって…。


ここは下から来る敵が多い。ボンバーボタンに手をかけておこう。

わのレーザー砲台は、ホーミングを駆使して倒すか、一気に接近して倒してしまおう。
岩板が開いて火山地帯に入ったら潜水艦がたくさん浮上してくる。このステージは、ちょっとでも危険を感じたらすぐボンバーを使ったほうがいいだろう。


下からミサイル砲台がきたら、重なって出現そく破壊だ。


すると無敵になるから、自機を突っこませて上の砲台を壊してボンバーを取る。

STAGE・13 砂漠

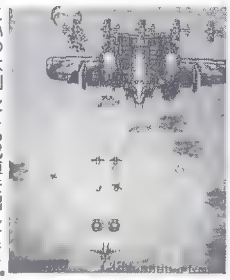
いきなり中ボスの戦車が出現する。なにやら、カラフルな弾をバラまくが、ポッドで消せるので落ちついていこう。
こいつの主砲の弾は意外に速い。主砲が発射される瞬間に、砲身の先端が光るので、これを目安にしよう。うまく倒すコツは、砲身を常に正面に向かせたままにすればいい。こうするには、砲身から1キャラ分左右にずらした所に自機を位置させる。
廃墟地帯では、戦車がいきなりテレポテーションしてくる。ノーマル戦車はいいが、青戦車の場合は、撃ってくるのはレーザーなので、接近しすぎに気をつけよう。
最後に、最もキツイ所があり、中型戦闘機が出現する。
ここは、ザコ戦闘機がラッシュをかけてくるし、こいつはレーザーを撃ってくる。

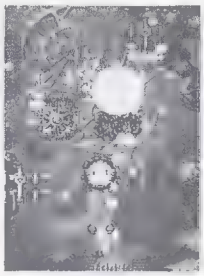
中型機を倒しても、おみやげを置いていく（ザコ戦車を出す格納車）。ここは、青い戦闘機がでてきたところでボンバーを使うといい。


主砲は常に正面に撃たせるように心がけよう。


画面左右から高速でレーザーを撃ってくる。片側に集中して攻撃しよう。

STAGE・14 ジャングル〜平原


こいつは倒しても戦車を出してくるので、撃ちこみをやめないように。


この戦車のジェネレーターは、開いているときしか攻撃を受けつけない。

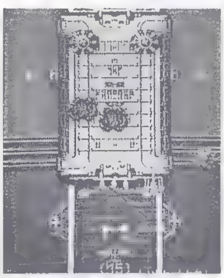
スタートして少しすると、下から大型ミサイル発射砲台がくる。ここは出現と同時に重なって倒してしまおう。
このステージに点在する銀色の丸い球体は、中から戦車が出てくるが、カバーの開いているときしかこちらの攻撃を受けつけない。出現してくる戦車を倒すついでに破壊してしまおう。

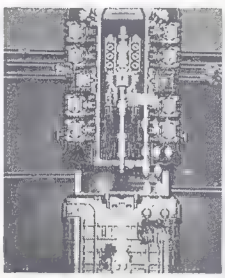
中型戦車3台がくるところは、ボンバーを使う。
左下から中型戦車が上に上がっていくと、正面にずらりと5台の大型ミサイル発射台がいる。ここは、どれか1台に的をしぼって破壊して、道を確保しよう。さらに、下からも中型機がくるので、画面最下段にいるのは危険だ。

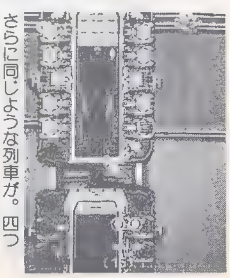

モビちゃんを引きつけて取ろう。

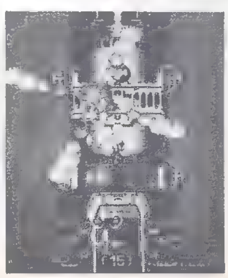
STAGE・15 アイアンゴーレム

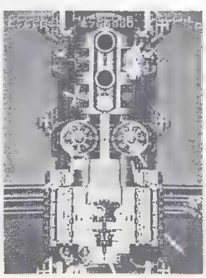
ボスステージ。巨大なレール上を高速で走る列車砲との闘いで、手前の車両から順次強いタイプが現われる。全部で5両。くわしくは写真で。

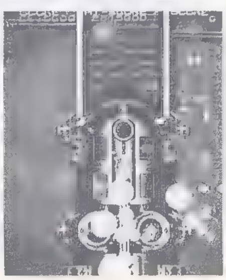

ボス1両目。正面で撃っていればOK。


左右の小さな砲台に気をつけて、主砲を常に正面に撃たせるよう。


さらに同じような列車が。四つ角の砲台をあらかじめ何台か潰しておく。


回転ファイアーと自機とはこの位置関係で一緒に動く。


ヘリはホーミングに任せて、レーザーに集中して一番下で避ける。


下に下がってくるとき、青弾を連射してくるので、ここでボンバー、無敵をつかって回避。

いよいよ後半戦の来月へ続く

ようやく15面まできたが、ここでやっと半分だ。来月はステージ16〜ステージ25を攻略する予定。

レゲーの魂

見習いの分際で、悠理さんの代わりにレゲーを仕切らせていただく田渕志刃です（今回だけアイランドP.65参照）。不手際だらけですがどーかカンベンを。

このゲームを語る

パドルマニア（SNK／88年）

個人的にはSNKのベストゲームだと思う。内容はテーブルテニスに近かったが、特筆すべきはテニスという競技で、異種格闘技戦をやってしまうという設定だろう。

初めはプロテニス選手が相手で、普通っぽい展開だが、進むにつれ、サーファー、シンクロナイズドスイミング、力士（このBGM最高）、バレーボール選手らと戦うというDECO顔負けのアナーキーさ！（快傑ズバットのような世界←なんだそれ）

ところで私のよく行くゲーセンではコンパネがレバー+2ボタンとループレバーを使用してた所がありましたが、標準はどっちなのでしょう？

（札幌市　花田史記君）

●確かに妙テケレンな怪しきゲームであった。この当時、SNKは硬派なスポーツゲームを連発する半面、こーゆーミョーなノリも有しておったのだ。深い。ちなみに、レバー+2ボタンが標準だろう。

タスクフォースハリアー（UPL／89年）

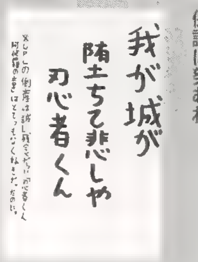
今はなき、UPLの名作の1つ「タスクフォースハリアー」。このゲームは、サンプリングドラムを駆使したBGMと、聴いた人に好印象を与えてくれる音声合成がウリのシューティングゲーム。

私はMD版を持っているのだが、何だか無性にゲーセン版がやりたくなった。そこで、私は「タスクフォースハリアー」のあるゲーセンをさがしている。愛知県近辺でこのゲームを見つけた方はご一報を。

ほかにも「オメガファイター」も探してください!!倒産したUPLの作品との最後の思い出作りのために…。

（愛知県　天罰BOYドベルク君）

●…というわけだ。あまり古いゲームではないのだが、UPLのゲームは貴重な遺産となりつつある。見つけた際は、保護に努むれ。



（東京都　清原良春君）

●世の中に、さらぬ別れの、なくもがな…ひーん、カンバーックUPL-!!（激悲）

ラリーX（ナムコ／80年）

先日、倉庫の整理をしていたら、小学3年のころの日記帳が出てきた。それにラリーXのことが長々2Pにわたって書いてあった。「B-S（ボーナスステージ）では赤い車にあたっても死なない」とか「ハイスコアをとった」とか。「ああ、あのころはそうだったな―」なんて感傷に浸ってしまいました。

ラリーXと間違えてルート16ターボをやって、煙幕が出ないとあせったことも、今ではいい思い出である。時は流れた。今では、ラリーXを覚えている人は何人いるのだろう？…。

（佐賀県　たきがわりつか）

●心躍ったゲームすべて、記憶のどこかに残るハズです。それはそーと、このラリーXのBGMは妙に頭に残るのだ。思わずトイレで口ずさんでしまうんだね、これが。

パックランド（ナムコ／84年）

薄暗いゲーセンで、際立ってキレイに見えたパックランド。けっこう操作が大変だったけど、スコアや面数なんかより、不思議な世間を旅してる♪みたいな感じが好き。面数をTRIP（旅）と表したのも好きでした。

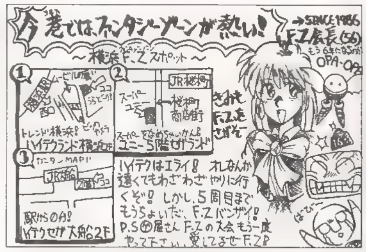
明るく楽しいグラフィック、コンピュータだなぁと感じさせる音楽。このゲームは人をウキウキさせる魅力ってヤツを持ってると思うな。

本当に、僕に夢を与えてくれたゲームなのです。

（京都府　鷹城ひとし君）

●さよう。本当にパステルカラーで彩られた夢の国のようなゲームだったナリよ。ゲーセンに張ってあったポスターが超お気に入りでした。グーよ。

短期集中レゲーマップ



（神奈川県　ファンタジーゾーン評論委員会会長君）

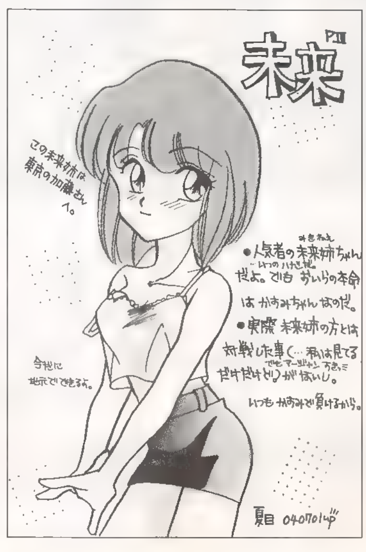
このゲーム探してください!!

あえて私は「探してほしい」と願います。京都にはないようだが…希代の名作、いや、至高のゲーム、あのデコのアクの強い独特の風味（猛毒のアジ）だけでできている恐るべきげえむ…。「トリオ・ザ・パンチ」を、どうか探してください。名古屋か京都中心にお願いします。おねがい――っ。でないと…「呪ってやるぅ～!!」。

（京都府　みすりるれんれん）

●デコゲーのカオスな部分のみを取り出して、暴走命だ喰らいやがれユヴリボデ的な出来だったこのゲーム。デコを語る上で無視できない、というより無視することを許さない強烈極まりないゲームだった。発見した際は、ぜひプレイすべきだろう。みんな探すのぢゃ。

激烈特集ピンクレゲー



（千葉県　夏目生倖さん）●うう、もうこのゲームはレゲーあてに来ちゃうのね（もう4年前だし）



（茨城県　HSV君）●そーだ、やるのだSNK!!機は熟した!!（何の機だよ）

今月の飛竜

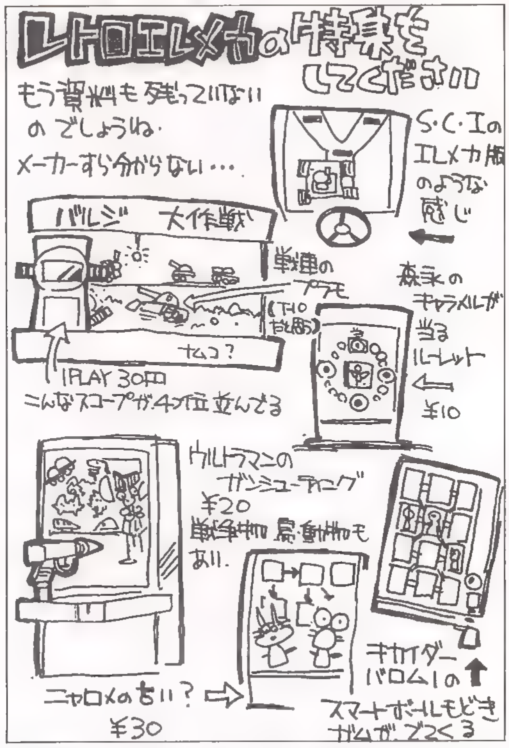


（大阪府　山本まるみさん）●2年前のハガキだが、この表情が飛竜を物語りすぎているので使わせていただいた。

（大阪府　そめいよしの君）●闇に映ゆるは野獣の眼。実はこれも昔のハガキです（89年）。

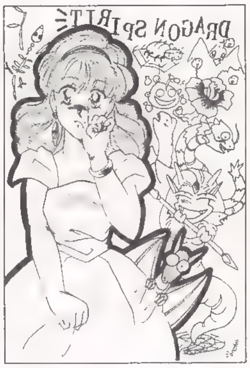


薄命特集エレメカ大作戦



(新潟県　HEC君) ●ゲームセンターを10倍おもしろくする本だけに、やはりエレメカも本誌における重要なファクターの一つであろう。森永のキャラメルのヤツは、私もずいぶんお世話になった記憶がある。

単発特集味アリゲーター



(北海道　えふりえるさん) ●当時ドラスピのボス共はプレイヤーたちに強烈なインパクトを与えたもんです。ついでにハガキは2年前。今回はハガキもレゲーだ。



(東京都　大谷薫さん) ●これは何と4年前のハガキ。すでに紙が変色しているという…イシターさまがプリチー。



(京都府　XDR定吉君) ●アレは動物たちを保護していたワケで、狩っていたのでは…ナイと思われる。



(大阪府　和沙結希さん) ●これも4年前のハガキ。忍ウォリの華でござる。

宇宙堂教会主催の合同結婚式であの基板を手に入れようセール!

お願い!中古基板は出・入りが激しいのですでに売り切れの場合はゆるして下さい。
資料請求してもらえばできるだけ日付の新しい正確な在庫表を出します。

コントロールBOXと基板をいっしょに買えばハーネスはサービスします。

(あ) アスカ&アスカ	タテ	タイトー	¥12,000
アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥10,000
アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥13,000
アマテラス	タテ	日物	¥9,000
あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥9,000
R−TYPE	ヨコ	アイレム	¥17,000
R−TYPE・2	ヨコ	アイレム	¥20,000
アルカノイド(P付)	タテ	タイトー	¥6,000
アウトゾーン	タテ	東亜	¥25,000
(い) インセクターX	ヨコ	タイトー	¥15,000
EDF	ヨコ	ジャレコ	¥15,000
1943	タテ	カプコン	¥9,000
イメージファイト	タテ	アイレム	¥18,000
(う) ウルトラマン	ヨコ	バンプレ	¥14,000
ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥15,000
ヴォルフィールド	タテ	タイトー	¥15,000
(え) STG	タテ	テクモ	¥13,000
永光の甲子園(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
エキサイトサッカー	タテ	サン電子	¥4,000
エアーウルフ	ヨコ	キューゴ	¥8,000
エンパイアシティ	ヨコ	タイトー	¥12,000
エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥7,000
F−1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥9,000
SRD	タテ	DECO	¥9,000
エイリアンストーム	ヨコ	セガ	¥22,000
MIA	ヨコ	コナミ	¥20,000
SDガンダム	ヨコ	バンプレ	¥28,000
MVP	ヨコ	セガ	¥12,000
Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥18,000
エイリアンストーム(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
MJ−12(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(お) オパオパ	ヨコ	セガ	¥7,000
(か) ガンディーラー	タテ	テクモ	¥6,000
カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥8,000
ガンフォース	ヨコ	アイレム	¥25,000
火激	タテ	タイトー	¥9,000
(き) キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥5,000
ギャロップ	ヨコ	アイレム	¥28,000
キャッスルオブドラゴン	ヨコ	アテナ	¥12,000
究極タイガー	タテ	タイトー	¥16,000
ギガンデス	ヨコ	E・T	¥13,000
奇々怪界	タテ	タイトー	¥8,000
(く) 草野球	ヨコ	サン電子	¥5,000
クォース	ヨコ	コナミ	¥9,000
クラックス	ヨコ	アタリ	¥5,000
グラディウス・3	ヨコ	コナミ	¥33,000
クイズ捕物帖(ROM)	ヨコ	タイトー	¥5,000
(け) 剣豪	ヨコ	アイレム	¥22,000
(こ) 航空騎兵物語	タテ	SNK	¥13,000
コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥10,000
ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
コラムス・2	ヨコ	セガ	¥9,000

ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥23,000
(さ) 三国志(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
サプライズアタック	ヨコ	コナミ	¥9,000
西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥9,000
最後の忍道(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
(し) ジュジュ伝説	ヨコ	TAD	¥13,000
ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥13,000
上海	ヨコ	サン	¥9,000
忍(A)	ヨコ	セガ	¥11,000
実力プロ野球(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥7,800
(す) スパイナルブレーカー	ヨコ	V・S	¥20,000
S・フォーミュラー	タテ	V・S	¥15,000
ストリートスマート	ヨコ	SNK	¥23,000
S・C・ベースボール	ヨコ	SNK	¥9,000
S・バスケットボール	タテ	コナミ	¥3,000
S・ピンボールアクション	タテ	テクモ	¥12,000
スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥6,000
スカイアドベンチャー	タテ	SNK	¥14,000
S・オセロ	ヨコ	サクセス	¥5,000
(せ) ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥16,000
ゼクセクス	ヨコ	コナミ	¥36,000
(そ) 倉庫番(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥.9,000
(た) タンク(P無)	タテ	SNK	¥5,000
タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥9,000
タスクフォースハリアー	タテ	UPL	¥15,000
W−ドラゴン	ヨコ	テクノス	¥12,000
WWFスーパースターズ	ヨコ	テクノス	¥28,000
W−ドラゴン・2	ヨコ	テクノス	¥15,000
達人	タテ	タイトー	¥25,000
WWFレッスルフェスト	ヨコ	テクノス	¥43,000
大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥18,000
脱獄	ヨコ	SNK	¥13,000
W−ドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥13,000
(ち) チャンピオンレスラー	ヨコ	タイトー	¥20,000
チャイナタウン	ヨコ	DECO	¥9,000
(て) 天聖龍(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥7,000
DDクルー	ヨコ	セガ	¥25,000
出たなツインビー	タテ	コナミ	¥28,000
テラクレスター	タテ	日物	¥8,000
(と) 怒号層圏(P無)	タテ	SNK	¥5,000
ドラゴンブリード(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
ドラゴン忍者	ヨコ	DECO	¥18,000
DR.トッペル	タテ	タイトー	¥12,000
ドリフトアウト	タテ	ビスコ	¥23,000
殿様の野望(P付)	ヨコ	カプコン	¥13,000
虎への道	ヨコ	カプコン	¥13,000
ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥18,000
トンマ(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
(は) バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000

バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥5,000
ハサム	ヨコ	アイレム	¥5,000
パラメデス	ヨコ	タイトー	¥5,000
パンクパニック	ヨコ	セガ	¥7,000
バーディートライ	タテ	DECO	¥18,000
バンダイク	タテ	UPL	¥12,000
ハットリス	ヨコ	V・S	¥3,000
ハイホー(P付)	タテ	日物	¥8,000
パンクショット	ヨコ	コナミ	¥10,000
パロディウスだ	ヨコ	コナミ	¥30,000
バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
バルーンブラザーズ	タテ	E・T	¥9,000
パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥7,000
破兆	ヨコ	ジャレコ	¥20,000
(ひ) ピット&ラン	タテ	タイトー	¥8,000
飛翔鮫	タテ	タイトー	¥12,000
P−47	ヨコ	ジャレコ	¥18,000
ピットファイター	ヨコ	コナミ	¥18,000
(ふ) ファンタズム	ヨコ	ジャレコ	¥25,000
ファイティングホーク	タテ	タイトー	¥9,000
フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥9,000
ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
ファイアートラップ	タテ	DECO	¥5,000
ファンタジーゾーン2	ヨコ	セガ	¥9,000
ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥5,000
(へ) ヘルファイアー	ヨコ	東亜	¥12,000
(ま) マーカム	ヨコ	サン	¥6,000
マカイデンセツ	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
(め) 迷宮ハンター	ヨコ	DECO	¥12,000
迷宮島	ヨコ	アイレム	¥5,000
(も) モンスターレア	ヨコ	セガ	¥13,000
(や) やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
(ゆ) USムスタング	ヨコ	UPL	¥15,000
(よ) 妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
妖獣伝	タテ	アイレム	¥5,000
(ら) ラビリンスランナー	ヨコ	コナミ	¥12,000
ラストデュアル	タテ	カプコン	¥13,000
雷龍	タテ	テクモ	¥25,000
ランパート	ヨコ	アタリ	¥8,000
(り) 琉球	ヨコ	セガ	¥9,000
リングの王者(4P)	ヨコ	コナミ	¥12,000
リバレーション	タテ	DECO	¥6,000
リベンジオブドウ(P付)	タテ	タイトー	¥8,000
(れ) レジオン	タテ	日物	¥13,000
(ろ) ローラーゲーム	ヨコ	コナミ	¥15,000
ロボコップ	ヨコ	DECO	¥18,000
ロードランナー4	ヨコ	アイレム	¥7,000
(わ) ワールドカップ90	ヨコ	テクモ	¥20,000
ワースタ90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
★ 麻雀 ★ 華札 ★			
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥1,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥6,000

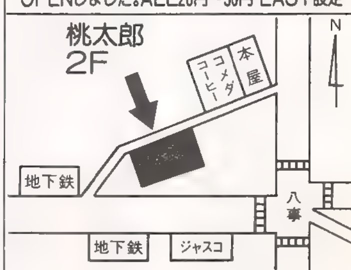
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥6,000
禁じられた遊び	ヨコ	H・D	¥6,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥1,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥9,000
華の舞	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
麻雀シスターズ	ヨコ	東亜	¥6,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀遊戯	ヨコ	アルバ	¥9,000
麻雀専家	ヨコ	?	¥3,000
パステルギャル	ヨコ	日物	¥1,000
ロイヤルクィーン	ヨコ	日物	¥1,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥1,000
シティラブ	ヨコ	日物	¥1,000
セクシーギャル	ヨコ	日物	¥1,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥1,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥8,000
お嬢さん	ヨコ	日物	¥5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥8,000
ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥8,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥8,000
カメラ小僧	ヨコ	日物	¥8,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥8,000
花のもも子組	ヨコ	日物	¥8,000
爆発純情伝	ヨコ	日物	¥8,000
美好夢物語	ヨコ	日物	¥5,000

NEO GEO(業務用ソフト) 各5,000円
家庭用では使えません!

- ナム1975
- リーグボーリング
- 明日のジョー
- 麻雀狂列伝
- クロスソード
- バーニングファイト

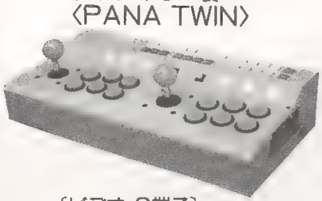
麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥3,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円~50円 EASY設定



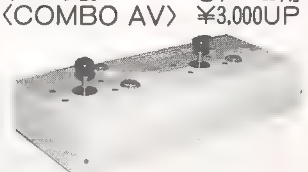
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈PANA TWIN〉



本体 [ビデオ・S端子 / 麻雀、SF−II] 標準¥42,000
RGBケーブル(21P、15P) ¥3,000

キョーワ製 〈COMBO AV〉 SF−II用 ¥3,000UP



(V) ビデオ・S端子…………¥34,000
(R) RGB21ピン対応………¥29,000
(VR) (V)、(R)両方対応+RF付¥37,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
AM9:00~PM9:00
日・祭 定休

店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
(62円切手×2を封筒で送って下さい)

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

基板買い取りします!!

〈特別買い取り表〉 ※特にナムコのクラシック高価買い取りします。

リブルラブル	¥35,000
ボスコニアン	¥15,000
グロブダー	¥15,000
トイポップ	¥30,000
ワンダーモモ	¥35,000
イシターの復活	¥35,000
バラデューク	¥15,000
フェリオス	¥70,000
ロストワールド(パ付)	¥50,000
パック&パル	¥15,000
フォゾン	¥ASK
リバーパトロール	¥ASK
平安京エイリアン	¥ASK
ドラキュラハンター	¥ASK



その他の基板もTELお待ちしてます。

NEW



RAS-HD(本体) ¥14,500
MSXアダプター ¥2,500
(新型は、ヘッドフォン端子付き)

対応モニター
CZ-6XXシリーズ
PC-TVシリーズ
PC-KD86X
CU-14AD
他マルチシンクモニター
※PC-KD85X、88Xシリーズには対応しません。くわしくはTEL!

ついに再発売!! これでキミのモニターもマルチメディアに!

TM-RGBエキスパンダ2

AXIS RGBオートセレクタ(RAS-HD)コンパクトタイプ

●15ピンRGBしかないモニターに21ピンを増設!(X68K、NEC PC-TVなど)●15ピンでは同期のあわなかったRGB映像がクッキリ映ります。●アミガ・メガドライブ・スーパーファミコン・MSX(要MSXアダプタ)・キャプテン等、いろいろなメディアに対応するすごいヤツです。もちろん今どきのステレオヘッドフォン対応です(注:PC-KD86Xには相性がありますのでTEL下さい)。

全国通販強化実施中!
TMゲームクラブでは全基板激安価格で販売中!

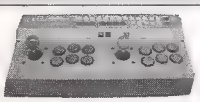
☆分割払いもできるようになりました☆
(くわしくはTELで)

1. まずTELにて在庫確認をしてネ。
2. もし決まったら、必ず予約・とりおきをしてネ。
3. それから、ご注文の商品リストを同封して現金書留で代金を送ってネ。
4. こちらに代金が到着ししだい宅配便でソク発送!
只今、基板送料サービス中!(※C・ボックスなど部品には送料がかかります。)

ご注意! ご注文リストと代金はお間違えのないようにお願いします。

★VEGA-9000DXの注文お受けします★

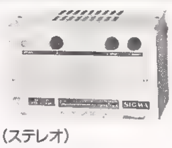
KIC



PANA TWIN 本体¥42,000

①RGBケーブル・21P、15P	¥3,500
②麻雀ハーネス	¥3,000
③ストII対応JAMMAハーネス	¥3,000
④縦・横変換コネクタ	¥2,000
⑤6ボタン対応連射ボード	¥3,500

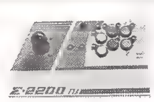
シグマ



AV-2001(ステレオ)	¥25,000
AV-9(モノラル)	¥20,000

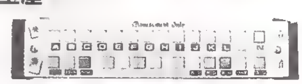
㊟Σ2200ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ2200ターボをご使用ください。

シグマ



Σ2200ターボ	¥12,000
メガドライブコード	¥3,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
Fコン用コード	¥2,000

玉屋



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

コントロールボックスの買い取りは都合により
KIC'S91(A・C)
シグマAV-999
〃 -2001
に限らせていただきます。
値段はTELしてね。

★初心者歓迎!!★

これから基板を始めたい方、もっと基板のことを知りたい方に、アペックススタッフがご相談に乗ります。
お気軽にTELください。
お待ちしてます!



基板売買のトータル・アドバイザー

TMゲームクラブ

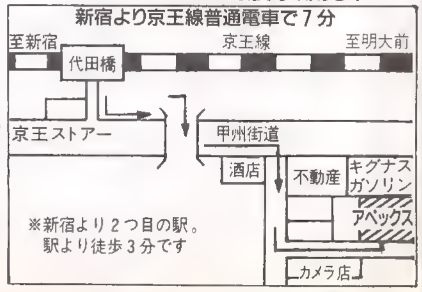
株式会社 アペックス
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

●ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
●基板の予約も受付しています。
●基板の価格は常に変動していますので電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

営業時間 AM10:00~PM7:00(平日)
営業時間 AM10:00~PM5:00(日・祝)
定休日毎月第2・3日曜日

ショールームにて展示販売中

新宿より京王線普通電車で7分



※株式会社玉屋は社名を株式会社アペックスに変更しました。これからもよろしくお願いします。

「カッコよさとスピード感」これがねらい!!

アンダーカバーコップス開発スタッフに聞く!!

UCCはアイレムの神髄だ!!

俺たちの叫びを聞いてくれ。今ここにすべてをぶちまける!

グラフィックは名作「R-TYPE」のAKIO氏が手がけ、ゲーム性、VGMとも現在のビデオゲーム界のトップを走るアンダーカバーコップス(UCC)。開発者はアイレムきっての曲者集団なのだ。石井ぜんじとずるずる、馬田鹿夫が開発秘話を聞き出すため大阪へ飛んだ!!

完成度の高さの秘密は?

ぜんじ…アンダーカバーコップスは完全度が高くて、今までの格闘ゲームの集大成という感じがしますね。

みいはあ…ありがとうございます。プレイヤーの技の設定はちょっと複雑なんですけど、今までの格闘ゲームの流れの中にあるので、やっていくうちにわかってもらえるかなと思いました。

でもダッシュ攻撃を使ってなかったり、地上で大必殺技を使おうとしていたりした人はいましたね。

ぜんじ…格闘ゲームは好きなんですか?

みいはあ…ファイナルファイトは好きで、だいぶやりました。技の設定はともかく、ステージ構成には工夫がなくて単調で、新しくどんどん付け加わった部分がたくさんあります。当時は私も青くて、先輩方から貴重なアドバイスをたくさんもらいました。

ぜんじ…どのあたりが変わったのですか?

みいはあ…とにかく、ステージが単調なので、評判が悪かったんです。

「1面は何のステージなんだ?」「鉄工場ですけど」「じゃあプレス機かなんかないのか」「それ行きましょそれ!」

こんな感じで1面のプレス機が生まれていきました。一発死になんで、その分やられてもプレイヤーに納得がいくように考えたつもりです。

AKIO…2面の落ちるところは、最初は後ろがどんどん崩れていくようになってて怖かったですよ。

みいはあ…大必殺技も後から入れたんですよ。これは大変でした。爽快さを出せればと思って入れたんですが、敵の配置も全部変えなければいけなくなって。

ススム…プレイヤーのポーズなど新しくみんな描いていれこまなければいけないので苦労しましたよ。

H-YA…音声合成のほうも技が追加されるたびに入れなくちゃいけないので、少ない容量の中でやりくりするのが大変でした。

みいはあ…細部まで決まっていたわけじゃなくって、作っている最中にどんどん変わっていったんですよ。プログラマーとお互いに驚かせ合うみたいなところがあって、モグラを出してみたりメカモグラが出たりと…。敵の配置などはずっと変え続けていました。締め切りがなかったら今でもやり続けていたんじゃないでしょうか。

ススム…どこかで切らないと、いつまでもやっているもんなんですよ。

ぜんじ…最後まで練りこんだのと、格闘ゲームが好きだからこそ完成度が高くなったのかもしれませんね。

ずる…アイレムの今までのゲームと、サウンドの雰囲気がずいぶん変わったと思うんですが。

H-YA…最初の設定、世界観を聞いた時点で、ブレードランナーのようなものを想像したんです。それでいて街中のストリートファイトなので、パワフルでポップな感じで、さらにドラマ性をもった曲にしたいと思いました。画面を見ると必ずしも暗いゲームって感じではなくて、コミカルな部分もありましたけど。

ずる…確かにパワフルな音で、響きますよね。

H-YA…FM音源はわりと弱くて、波自体があまり力を持っていないんですよ。だからちょっとずらして音程をはずしたり、ノイズをかぶせたりして強い音にしてみようと思いました。ちょっときたない音になってしまうんですけど、ゲームセンターで響くにはこのくらいがいいんじゃないかと。いろいろ研究させてもらいました。

ぜんじ…エンディングの曲も作られたんですよね(笑)。

H-YA…業界初のカラオケをやってみたくて…(笑)。曲は自分で作って、別の人に詞をつけてもらいました。

馬田…㋘屋の発売先行ゲーム大会では音楽が大評判でした。ぜひCDを出してください。



みいはあ(企画)ファイナルファイトはやりこんだが、好きなゲームはプリンセスメーカーという新人企画マン。UCCではカッコ良さとスピード感を楽しんでほしいとのこと。



AKIO(グラフィック)R TYPE、R TYPEⅡと陰影の濃いアイレム独特のグラフィックを作り上げた大御所。私生活では超派手なライダー。読者に贈る言葉は、「最終ボスはチンチンマンマン」。

出席者
アイレム
みいはあ（企画）
HIYA（SD）
ススム（グラフィック）
AKIO（グラフィック）
ゲーメスト
石井ぜんじ
ずるずる
馬田鹿夫



見よ！　この雰囲気!!　怪しげな横顔。



ススム（グラフィック）
エア・デュエルをはじめとした、ち密なメカを描き続けてきた職人。UCCで最も好きなキャラはバイク野郎。店で画面が暗かったら、画面調整をお願いしますとのこと。

めざせ全力バカ

ぜんじ…アンダーカバーコップスのグラフィックは、アイレムらしくかなり渋めですね。

ススム…ゲームセンターでももっと明るめのほうが目立つんじゃないかと言われるんですけど。いろんなところから言われて、プレッシャーがかかりますね。僕もみんなもわりと渋めが好きなもので。

馬田…渋め好みなんですか？AKIOさんも見ためは明るいのが好きそうなんですけど。

AKIO…明るくするとのれへんのですわ。

ススム…一度ぶっとんで、全部色を変えてみたんですよ。そうしたらアンダーカバーコップスのはずなのにアルプスの少女ハイジみたいになって、いや〜だめだこりゃやっぱり自分の世界でいこうと。

馬田…R−TYPEIIやギャロップなどはとても渋くて僕は好きなんですけどねえ。

ススム…みんな渋め好みで、アンダーカバーコップスも骸骨がころがってるような、核戦争の後の世界にしようということだったのですよ。その割には、最初ローザがセーラー服着てたりしたんですけど。

みいはあ…セーラー服を着た女の子に電柱を持ち上げてほしかったんです（マジ）。

ぜんじ…渋いグラフィックに加えて、妙なセンスがありますよね。棒をひき抜いたり、動いている奴を食べちゃうとか。

みいはあ…かよわい女の子が、意表をついて巨大なものを持ち上げるというのを表現したかったんですよ。それで電柱をひき抜いてブン回すようにしたんです。1面の車を持ち上げるのも同じ意味で入れたんです。

本当はもっとでかいもの、戦車や軍艦を持ち上げてほしかったんですが…。

馬田…うひょ〜。食べ物のセンスもいいですよね。

みいはあ…動くものを追いかけて食べるというゲーム性を考えて生き物を作ったんですが、動かしてみるとスクロールについてどこまでもついてくるんですよ。これは食べ物を持っていくという新しいゲーム性ではないかとピンと来ました。放し飼いにしておけば好きなときに食べられますから。

ぜんじ…人類の英知ですね。

みいはあ…ヒヨコがいてニワトリがいるので、長い時間放っておくと成長してヒヨコがニワトリになったらいいなとも思ったのですけど。ウシも出したかったんだけどやめました（笑）。

ぜんじ…ボスキャラのセンスもいいですね。何なんですかあの4面ボスは。

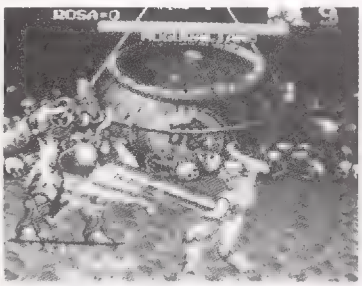
ススム…あれはもう企画のデザインそのままで、ラフに書いて持ってきたのをそのまま絵にしたという感じです。

みいはあ…あれはゲッターロボIIですね。

ぜんじ…？？？

みいはあ…本来こいつは手品師という設定で、だから!?じゅうたん転がしてきて消えたりするんですよ。

ぜんじ…竜の顔が2つありますよね。



アイレムさんのテンションの高さには脱帽。ジョークの嵐になるとまき。

ススム…あれは僕が2つ描いたんですが、自分が気に入っているほうが評判が悪くて、なくすには忍びなくて両方入れちゃいました。

ぜんじ…3面ボスもえたいのしれない奴ですね。3面は何なんですか？

ススム…地下鉄の中じゃないですか？

AKIO…何だかわからんですわ。

みいはあ…あそこは鉱山の中ですよ。初めに電球が壊れるじゃないですか。

ススム…そうだったのか！（笑）

みいはあ…3面ボスは、いろいろな所へ行って物を集めて自分の体を改造している改造マニアなんですよ。いろんな国を回ってるからいろんな言葉を知っているんです。日本製の機械が一番いいから日本びいきで、日本のあいさつだけは知ってるんです。

ぜんじ…それで「こんにちは」「ハラキリハラキリ」「さよなら」と言ってるんですね。

みいはあ…そうです。でも一部にはハラキリが佐川急便に聞こえるという疑惑がありますね。佐川疑惑というやつです。

AKIO…初めは「富士山」とか、「芸者ガール」とか外人の知ってそうな日本語を挙げていってもっとメチャクチャでしたよ。「こんなん言わしてえ〜んか〜」いうて。

ぜんじ…ほかのゲームでは英語で言っているのが日本語っぽく聞こえたりするんですけど、これは本当に日本語で言っているんですよね。

みいはあ…はさみまんのためだぁ〜とかですね。最初っからバリバリ日本語をしゃべらす予定でした。

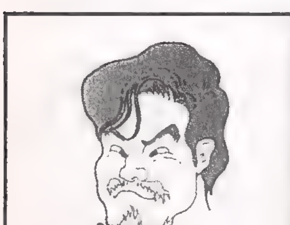
ぜんじ…ラストボスも変な攻撃してきますね。

ススム…AKIOさんはいつも必ず1つはあぶないのを描くんですが、アンダーカバーコップスでも出ましたね。

AKIO…あれはお約束ですから。義務として描きました。

ススム…気合入れて、全力でバカなものを作るのがアイレムの特徴じゃないですか。全力バカを目指してます。

みいはあ…アンダーカバーコップスも本来硬派な暗めの世界なんですけど、それだけじゃ疲れちゃうんで笑えるものがあってもいいと思って…。これからも全力でヘンなモノを作っていきますよ（笑）。



HIYA（サウンド）
UCC用に新しいサウンドドライバーを製作してもらい、ノリに乗っているベテラン。UCCは力強い歌謡曲のノリで作った。UCCで好きなキャラは、ブラックの連中。



佐竹雅昭の 天使万歳 格闘人生相談コーナー

第2回

汗だるまだった暑さもすっかりやわらぎ、君の足どりも超軽くなったことだろう。秋の虫の音に耳を傾けつつの「天使万歳」！ これがいいのだ。92年前半の反省をしつつ、光り輝く未来に目を向けようではないか！ それでは、いってみま硝酸カリウム！





HELPの声 1

金づかいが荒いんです。最近は万札も一瞬のうちになくなってしまいます。

特に欲しい物があるわけでもなく、はっきりした理由は思いつきません。

ただただ、ガマンができないんです。腹が減ってなくてもお菓子を買ってしまうし、たいして興味も持ってない本も買ってしまいます。

これで家が大金持ちならまた問題は別なのかもしれませんが、うちははっきりいって貧乏です。当然、友だちにも借りまくりです。このままじゃ社会人になったときサラ金地獄になるのも目に見えてます。どうすればいいでしょう。

（品川区　向田　保　17歳）

天使の回答 1

保君、金づかいが荒くなるのは、私もよくわかる。私もよくファミコン、コミック、オモチャ類にかなり金をかけているのです。必ず話題になった物を押さえておかねばならないという性分なのですね。ただ保君の場合は、目的もなく金を使ってしまうところがいけないね。目的を持ちなさい。と言ったところで目的などみつかってたらこんな質問はしてこないと思うので、私がはっきりと言おうではないか。金が無くなったら、こわいお兄さんの所へ行って「お金ちょうだーい。ねぇー。お金ないから、お願い」と甘えるだけ甘えて、最後に大きく手のひらを差し出し、浜田省悟の歌の「マネ――――」とシャウトしなさい。そうすれば、君の人生は、大きく変化するだろう。お金に対しての恐怖というものを。思い切りしばかれた後に、お金のありがたみを知り、人生に光が見えてくるでしょう。まだ若いのだから、少々の借金はなんとかなるであろう。そんなに金、金言ってたら、カネゴンになっちゃうぞ。たまには両親にプレゼントでも買ってあげなさい。そして佐竹先生にもファミコンソフトを買って――吉祥寺のゲーム屋でおでんをくいながら。

スマイリーオハラ

小宮が生きていた。半月程前から消息を絶っていたのだが、つい今しがた彼から電話が入った。「お、俺だ、小宮だ。た、助けてくれ、腹が減った。」それで電話は切れた。小宮、早く俺の元に帰って来い!!

という事で佐竹雅昭の「天使万歳!!」フルーツビンタがしたい!!

fromコーネリアス

さたけ　まさあき　26歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!! 現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

HELPの声 2

とうとう念願の彼女（そう思ってるのは僕だけかも）ができたんです。同じ予備校の同じクラスの子なんで会う時間はけっこう多いし、共通の話題も多いので話してても盛り上がるんです。

しかし、その先に進むことができないんです。デート（らしきもの）をするようになって2カ月くらいたったのに、キスはおろか、手を握ったことさえありません。歩いてて、肩が触れただけでビクビクしてしまいます。

自分が気が弱くて勇気がないのはわかっています。でも、何かきっかけがつかめれば、先にいけるような気がするんです。いい方法はないでしょうか。

（鹿児島県　八塚忠正　19歳）

天使の回答 2

まかせなさい!! 女の子のきっかけのことは、私を通せば全て成功する事間違い無し。

1つ目、ジェットコースター作戦。どさくさにまぎれて「わー」と叫びながら、乳をもんだり、首筋にキスをする。

2つ目、ゲームセンター作戦。2P用のゲームを選び、肩どうし並び、わざと手をすべらして、乳をもむ、そこですかさず「いい形してるネ」と一言。

3つ目、病院作戦。「うー、こりゃあかん、盲腸や」と言って入院し、彼女に見舞いに来てもらったら、ほかの人に出てもらい2人仲良くお話を。そして「ここらへんが痛むんだけど」と股間を触ってもらい、一気にベッドの中にもぐらせる。

4つ目、プール作戦。これは彼女のボディをチェックするには、絶好の作戦。しっかり目に焼きつかせ、お家でファイヤー。そのためには、まずプールに飛び込んで、彼女に笑顔で、「さあ、おいで」と一言。彼女が来たとたん「わぁーたすけて――」とおぼれるまね。彼女が助けてくれる際に、何気なく乳をもむ。

いろいろな作戦を発表したが、一つ間違えば明日は来ないかもしれないけどね。プッ。

ソシアル太田より

怪獣王子の部屋

7月30日代々木第二体育館で行われた格闘技オリンピックⅡに私、佐竹雅昭も出場し、前WKAスーパーヘビー級チャンピオン、アハッド・モハメッドを1R117秒でKOしたのだ。ガッハッハッハッ!!

これからもいろいろな強い世界の人達を相手にガンバルからね。それからいまはネオ・ジオにこっていて龍虎の拳とワールドヒーローズが楽しみだ。だれかネオジオのソフトちょうだい。



このシャープなキックを見よ！この一撃でモハメッドは恐れをなしてしまったのだ。自分のカッコ良さにクラクラするぜ！

怪獣王子の詩　娘よ

さみしがりやのポンタ
このあいだはいったね
すばらしいなみだをね
ながしつづけたポンタ
まんぞくかいコリンズ
みみのなかがかゆいね
むじゃきにおどろうよ
むすうにひろがるゆめ
むすめよむすめよいつも

スクッシャーあおき

質問大募集中！

佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！

あて先：ゲーメスト編集部「天使万歳係」

新登場

究極のコントロールボックス
遂に登場!!

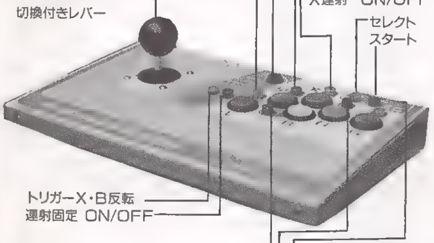
その名は
"VEGA-9000DX"
¥53,000

ウーム!!
ハイグレード
だよ〜



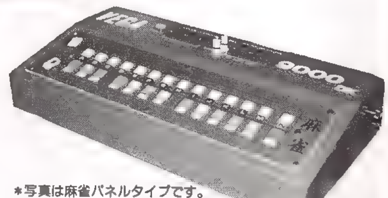
*写真はストⅡダッシュ専用パネルタイプです。

新発売



型番 *SF-1000*
¥12,800

- ■ストリートファイターⅡダッシュに対応。(カプコンオリジナルストⅡダッシュ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

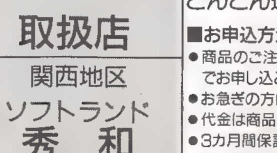
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○Fコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴

- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)

新発売



★基板ニュース★

〈CAPCOM〉

- ●ストリートファイターⅡダッシュ(新品)発売中!!
- ●ストリートファイターⅡ 高価買い取りしています。

■全基板、格安にて販売中!!

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

誌上における唯一のオアシス

なんですかダッシュ

C・LAN

　先月号ではまた休んでしまいました。なにせ学生の身なもので…しかも増刊も重なり、テストも重なり、ビデオ録り(ストⅡダッシュ)も重なり…と見苦しい言い訳をしたところで今月もいってみますか。

Q．達人王の1UPアイテムの出し方をくわしく教えてください。
（静岡県　大石友裕君）

A．これは先月号の攻略にも掲載されているけど、くわしく書いておこう。
　実際にあるのは3面、4面の最初、5面の中盤の3カ所。
　まず3面を考えてみよう。2面ボスを倒すと、緑色の四角い物体が中央に見えてくる。
　それにボンバーを使うと1UPが出るのだが、さらに条件がある。それは自機のショットだ。物体の色に対応したショットでなくては出ない。つまりこの場合は、緑のワイドショットで2面ボスを倒さなければならないということなのだ。
　4面のは青で、5面のは赤でボンバーだ。5面は2コ同時にあって、片方を狙ってボンバーを撃ち、残りをショットで壊すようにすれば1発のボンバーで2コとれることもあるが、難度は高い。
　また、残機が6機以上あると武器アイテムになってしまうので注意。

Q．「なんですかダッシュ」は、どのくらい昔のゲームまで受けつけるのですか?もし、よかったら、ギャプラスのスペシャルフラッグの出現法則を教えてください。
（福島県　中津川大観君）

A．質問するゲームの新旧は基本的に問わない。編集部員の誰かがわかればいいのだ。

　ギャプラスのほうだが、まず表をみてほしい。O0～O9、E0～E9の記号が書かれてある。これは、スコアの有効数字下2桁、つまり千の位と百の位に対応している。OはODD、EはEVENの略で、それぞれ奇数、偶数の意味である。例えば、1700点ならばO7、4200点ならE2ということだ。スペシャルフラッグの法則はこの下2桁に関係しているのだ。ここまではいいかな。
　では実際に出すときはどうするか。まず、敵を1匹も撃たずに整列させる。すると一番下の段を見ると10匹の敵がいるはずだ。そして表を見る。パーセク1ならばスコアは0点なのでE0、つまり左から2番目を撃てばいい。出現したスペシャルフラッグを取れば晴れて1UP。なお「1匹も撃たずに」と書いたが、画面外へ逃げていく敵は撃ってしまってかまわない。
　また、ボーナスステージや敵が整列しない面で1UPを出すことはできない。
　この法則は32面周期になっていて、33面は1面と同じで、以後も同様だ。

PERSEC	1段目の数								
1	O9	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
2		O9	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
3			O9	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6
4				O9	E0	E1	E2	E3	E4	E5
5					O9	E0	E1	E2	E3	E4
6						O9	E0	E1	E2	E3
7							O9	E0	E1	E2
8	O8							O9	E0	E1
9	O7	O8							O9	E0
10	O6	O7	O8							O9
11	O5	O6	O7	O8						
12	O4	O5	O6	O7	O8					
13	O3	O4	O5	O6	O7	O8				
14	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8			
15	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8		
16	O0	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	
17	E9	O0	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8
18		E9	O0	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7
19			E9	O0	O1	O2	O3	O4	O5	O6
20				E9	O0	O1	O2	O3	O4	O5
21					E9	O0	O1	O2	O3	O4
22						E9	O0	O1	O2	O3
23							E9	O0	O1	O2
24	E8							E9	O0	O1
25	E7	E8							E9	O0
26	E6	E7	E8							E9
27	E5	E6	E7	E8						
28	E4	E5	E6	E7	E8					
29	E3	E4	E5	E6	E7	E8				
30	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8			
31	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8		
32	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	
33	O9	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8

Q．ストリートファイターⅡではポップに「一発逆転を狙え」とか、E・本田は「一発逆転」の要素が強いとかいいますが、具体的に「一発逆転」とはどういうことなのか教えてください。
（愛知県　匿名希望）

A．「一発逆転」の要素とは、ダメージを受けたり、1本とられたりした場合、防御力や攻撃力が若干アップすることで、いわば「逆境での強さ」とでも言おうか「根性」とでも言おうか、そういう要素なのである。

Q．8月号のP13のことについて質問です。"この夏ゲーメストが送る増刊号第四弾（ストⅡダッシュ増刊）と書いてあるんですけど、増刊号4つを教えてください。
（千葉県　神作正則君）

A．順にあげていこう。
①ギャルズアイランド
　ゲーム関連の女の子本。もう品切れ。ちなみにこのころまだ私はライターではなかった。
②ザ・ベストゲーム
　過去のビデオゲームをすべて網羅した本。人気ゲームは徹底的に解析、攻略を行っている。1980円。在庫あり。
③ストリートファイターⅡ
　ストⅡ本。去年の秋に発売されたので知っている人も多いことだろう。破格の1000円。在庫あり。
④ストⅡダッシュ
　8月の19日に発売した。1200円。買うべし。
以上の4つである。

(^_^)

お詫びコーナー

　「なんですか」および「なんですかダッシュ」において、今までにいくつか間違ったことをしゃあしゃあと書いたりしたことがあったことを否定できない。ごめんなさい。ということでそれを訂正しましょうというわけなのでちょっとつきあっていただきたい。

★5月号P87・ゼクセクス
　出すときの注意点として、フリントを図の位置に置いたら上下に動かない、ということを書き忘れてました。でもそうしても出ないときがなぜかあります。

★5月号P87・アウトゾーン
　エクステンドはタイトルには出ない上に30万エブリの150万ストップであるのではないかという指摘が、神奈川県のまるちぶる君からありました。ほんとに申し訳ないっす。

★7月号P51・ロストワールド
　実はこれ、かなりいい加減です。天帝のレーザーには予兆があり、それを見てタイミングでよけます。天帝が両腕を掲げたらレーザーの合図。また、レーザーは両腕から5本ずつで計10本きます。

　と、こんなところである。今月は終わり。じゃまた。

独占的大満足提供！

Ｒ－タイプII	18,000
アッポー	10,000
アームドＦ	10,000
嗚呼栄光の甲子園	58,000
アマテラス	8,000
アミーゴ	5,000
あしたのジョー	8,000
ＳＲＤ	8,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
ウルトラマン	15,000
ウルフファング	65,000
ヴォルフィールド	10,000
ＭＪ－１２	60,000
エクセライザー	10,000
Ｘマルチプライ	25,000
ＭＶＰ	8,000
影の伝説	15,000
カダッシュ	25,000
奇々怪界	5,000
究極タイガー	25,000
ギャラガ	15,000
ギャプラス	20,000
ギャロップ	40,000
ギャリバン	15,000
クォース	10,000
クイズ三國士	8,000
クイズ殿様の野望	15,000
クイズ18禁	35,000
クイズ学園パラダイス	20,000
功里金団	10,000
空牙	35,000

グラディウスII	40,000
グラディウスIII	30,000
クイズ宿題をわすれました	15,000
コブラコマンド	15,000
航空騎兵物語	15,000
西遊降魔録	8,000
サーカスチャーリー	6,000
ザ・ディープ	7,000
ザインドスリーナ	10,000
サンダーフォースＡＣ	13,000
四川省	5,000
スーパーパン	15,000
スーパーバーガータイム	20,000
スパイナルブレイカーズ	15,000
ストリートスマート	15,000
セイントドラゴン	25,000
ソンソン	8,000
ダークシールII	90,000
ダブルドラゴン	10,000
タンクフォース	50,000
出たなツインビー	42,000
トライゴン	45,000
忍者龍剣伝	20,000
パンクショット	12,000
バルガス	10,000
ヘクシオン	15,000
マジカルクリスタル	35,000
ゆうゆうのクイズでGOGO	58,000
レインボーアイランド(エクストラ)	25,000
ロードファイター	6,000
ロボコップ	20,000

〈ロムキット〉

テトリス	15,000
ＭＶＰ	10,000
イースワット	15,000
ムーンウォーカー	15,000
ボナンザブラザーズ	15,000
ドラゴンスピリット	15,000
ドラゴンセイバー	20,000
スーパーワールドスタジアム	15,000
ローリングサンダー２	5,000
バーニングフォース	7,000
マーベルランド	13,000
球界道中記	10,000
プラスアルファ	15,000
セイントドラゴン	10,000

この他に4,000円、3,000円、2,000円の
基板もあります。パーツ類も揃っています。
おハガキで価格表をご請求下さい。
返信切手不要

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。



幻夢幻夢
(げむげむ)
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

「まとめるだけだから簡単でしょう！」と発言していた栗原桃郎。しかし、彼は夏休みの全てをこの原稿書きに費やしてしまった。そういう本なのです。実質上の担当者であった栗原の、「アイランドとは何か」、「アイランドの真の姿」が手にとるように見えてくる、そういう本の域にまで到達してしまったのです。ここには、今まで見えなかった「ゲーマーの想い」がつづられています。はっきり言いましょう。「買わないと即死です（断定）。」

やっとできました！

［推定］



月刊ゲーメスト増刊

絶対保存大全集

ゲーメストアイランド

黙・示・録

9月18日 発売

全544ページ(厚い)　定価1280円(税込み)

傲慢な言い方ですが、明らかに売り切れが予想されるため、確実に入手したい方は106ページのハガキで書店に注文してください。

第5回ゲーム懸賞論文大募集!!

締め切りまであと1カ月

一、自由に何でも書いてくれ!! 二、格闘ゲームを考察する

Hey!!全国論文ボーイ&ガール人民諸君よ!!夏は終わった。論文を書くべし。彼女をふりきり、宿題をうっちゃり、一人孤独に筆を持とう。上記2テーマ・君の血涙しみこんだ熱筆を待つ!!

募集要項

応募資格
年齢、職業、性別不問、プレイヤー・オペレーター・店員・メーカー社員・業界関係者の参加も歓迎します。

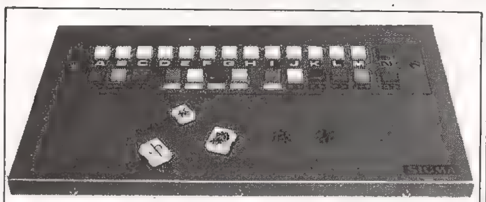
応募規定
400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記してください。

応募先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15柴田ビル ㈱新声社内「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係（担当／高橋己代子）
〒530 大阪市北区東天満2-4-2マークビル3F ㈱コインジャーナル内「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係（担当／佐藤 匡）
●「ゲーメスト」「コインジャーナル」どちらへの応募でも構いません。

賞金（品）
最優秀賞5万円（1名）
1席3万円（2名）
2席2万円（2名）
3席1万円（2名）
佳作賞品（数名）
※参加賞もあります。
●締め切り／9月30日（当日消印有効）
当選作品発表／ゲーメスト、コインジャーナル11月末発行号

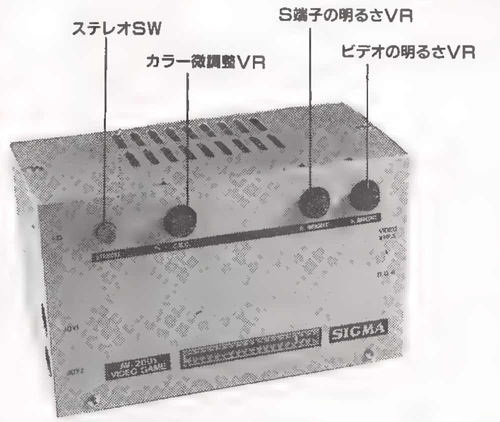
ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-2001

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-2200を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(3323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス 03(3760)6630　テクナート 06(643)7641



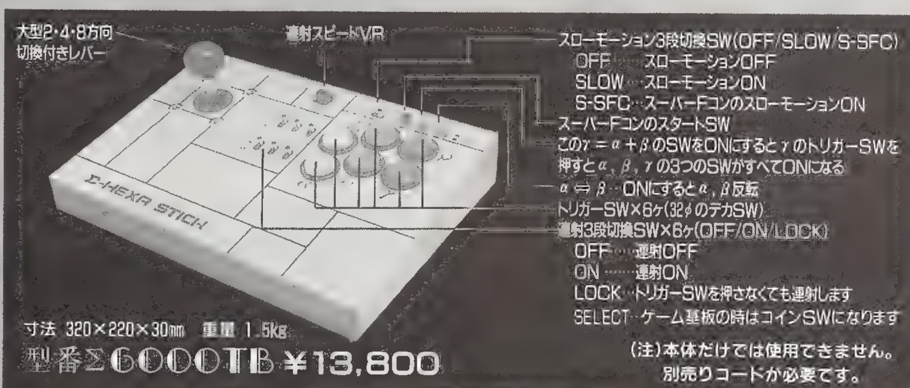
型番AV-2001 ¥25,000 付属品；テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

別売コード	
RGB21コード	¥3,500
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

* AV-2001をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のΣ-2200と接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)
* ソケットの配線はSAM規格

究極のSIGMA PRO-STICK!!

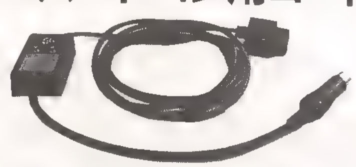
スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



Σ-6000TURBOの特徴
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでスーパーFコン・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。

★★Σ6000TBと旧製品の違い★★
・レバーとトリガーSWが大きくなった
・スーパーFコンのスローモーションができる
・ケースが大きくなったので一層安定感が増した

NEW
Σ-6000用
Σ-2200用
スーパーFコン用コード



型番コードSF　¥4,000

S-9用
Σ-2200用
Σ-6000用
別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)…¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)…¥2,000
* マスターシステム&マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* AV2001用(型番コードAS)……………¥2,500

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヵ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

担当：栗原桃郎　助っ人：TM

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ

強者を求め血を求め長い闘いが続くのだ

Hey!!大阪のみんな、元気してるかい?俺だよ、ウッキーオシャール&ケン西田並びにGILだぜ!!(誰も知らないって?)

それはともかく、今、俺は埼玉にいる。といっても7月9日までは山口にいた…。いやぁ山口県防府市のストIIダッシュ対戦武者修行は楽しかったぜ!なにしろ、みんなやり込み方が違うぜ!俺のリュウでも2人抜きゃいいほうというほど、人の入れ変わりが激しいョ。

でも中には、いるぜ、強者が…。そいつはブランカ使いで学生たちを次々潰していった。俺の番になっていざ対戦となると、やられちまったよ。アッサリと…。そいつのブランカの使い方は半端じゃない。とにかく強いよ、ブランカは!使ってる奴も!!

あと強い奴はガイル使いぐらいだったな。昔に比べてテクニシャンが増えたこと…。俺も負けないくらいに強くならねばと、リュウ・ケンを筆頭にベガ・バルログをきわめた…。

そう自信をもって乗り込んできた埼玉だが…。

ここ埼玉県熊谷市で俺のワザが通用するのか?不安を隠せないまま俺はゲーセンへ足を運んだ。いるいる…。強者共がさらに己を強くするために強者を求め血を求めて!

まず俺は50インチ・ストIIダッシュをプレイしつつ相手を待った。案の定、店に入ってからずっとこっちを見てた奴が入ってきた。英雄は英雄を知り、強者は強者を知る!?

いいぜ!!と言わんばかりに俺もコインを投げる。

いよいよ熊谷市での初めてのバトルだ…。俺はやり慣れてるリュウをやめ、ケンにしてみた。奴もケンを選んできた。互角の勝負をしたいのかな。一発を狙っているのか?奴はそんな俺を気にせず画面に集中している。

対戦場所が決まった。JAPAN…。ROUND1 FIGHT!!の声と同時に波動拳がぶつかる!奴が飛び込んできたのを、俺の昇龍拳が打ち砕く!!すかさず俺はレバーを斜め上へ…めくりを狙う!!

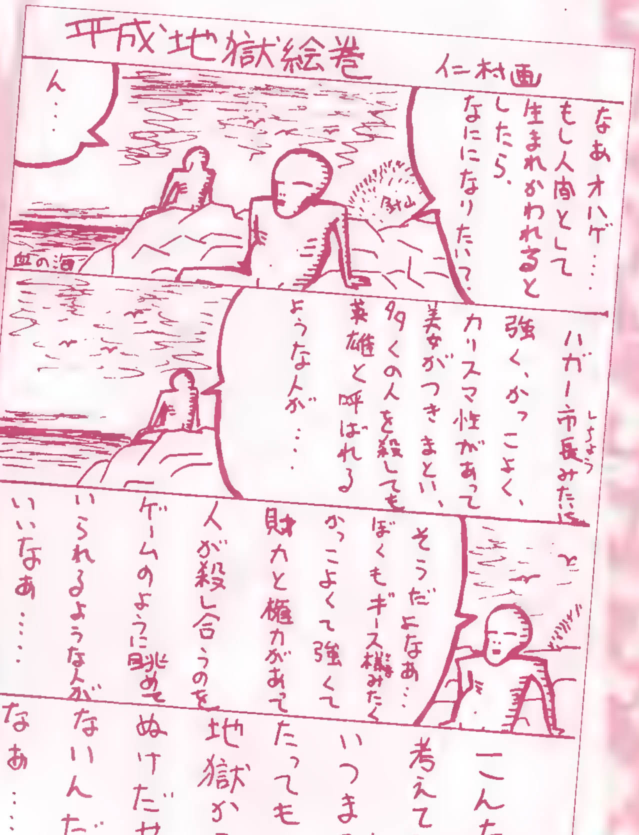
だが、浅かった。奴の起き昇龍にやられた。反撃に転じようとするが、わずかに遅れる…。顔面にケリを受けた瞬間、俺は投げ返しを決める。いい勝負だと思った。互角の闘い…。後はどっちが運がいいか…。来る!瞬間俺は跳んだ。そして跳びげり・下段払いをヒットさせ1ポイント先取した。しかし、後の2ポイントは取られて、結局俺の負けに終わった。久し振りに気持ちのいい奴とファイトできた。

今、巷ではハメ技しか使ってこない奴もいるというのに…そう思うと、なんだか俺と同じ気持ちを持っている奴に会えてよかったと思う。

10月19日のストIIダッシュ大会、真のチャンピオンを決定するこの日まで、長い闘いになりそうだぜ。

――俺より強い奴に会いに行く!!

(埼玉県　ウッキーオシャール&ケン西田)



⬆(千葉県　仁村君㊫)　★それは我々自身…。

アイランド総集編
絶対永久豪華保存版だ!!

★いよいよ作業もおおづめ(のはず)の必殺アイランド総集編、これはもう投稿者をはじめすべての㋘関係者絶対購入義務発生的、とてつもない出来になりつつあるぞ!!幻の創刊第1号から91年末までのアイランドを完全収録はもちろんのこと、各号ごとの本誌内容や時事ネタの詳細解説に㊙投稿ノウハウ、歴代担当者エッセイやら編集裏話てんこ盛り、ボツイラストも復活させまくりの全544ページ、お値段は驚愕の1280円!!発売日は9月18日だ!! 血族知人すべてに宣伝すべし!!買わんと死ぬ!!㊮

がぶりより ゲーマー人生



この1画面に俺は賭けるのだ

☆固定画面のアクションゲームが好きである。個人的に。

ロッドランド…ペタンペタン、というあの音は今でも忘れない。音楽がよかった。表面、裏面ともクリアしたぞ。

ドンプル…一時燃えたけど無茶苦茶ストレスたまったなあ。敵にやられたときの、あの悔しさ…。

ボンバーマン…相当金使った。敵を焼き殺すあの爽快さ。2−6クリアできなかったな。

セルフィーナ…非常によくできていて面白かったけど、速攻で消えてしまった。しくしく…。一応1回クリアした。

タンクフォース…燃えた。燃えましたぞ。2Pはかなり息が合わないと難しいのだが、1P、2Pともクリアしたぞ。

タンブルポップ、サボテンボンバーズはやらない。ジャンプするのはちょっとね…。

なぜ固定アクションが好きなのか?面数が多いので、初プレイでも5、6面ぐらいは行けるからだろう。1面1面が短いので手を休められるし、この先どんな敵がいてどんな地形になっているか?など、「先が見たくなる」のがいいのだ。これからもこのタイプをどんどん出してほしいね。

今はボンバーマンワールドに燃えている。

(大阪府　セルフィーナやりたいW・BLAST君)

★最近固定画面少ないよね。バースなんかはシューティングだけど妙に面が短くて小気味いいぞ。何面も進むとうまくなったような気がするし。

今夜はそっと栗原桃郎

8月号に載ったはいいが、ちょっと、シモネタで家族に見せる勇気がない。

くやし〜〜〜〜い(©フェイスオフ)。

(埼玉県・湯田秀樹君)

★おお、彼女のモモが見たいとゆー君か(誤解招きそー)。

沙羅曼蛇アゲイン〜うんぬんに関してひとこと。

厳密にいうならば、「旅立ち/沙羅曼蛇・終章」が抜けている。

さらに、ドラマ編CDの、「沙羅曼蛇・ラストコール」「沙羅曼蛇・優しくて哀しくて」で完璧である。

(大阪府　今小路由梨香命君)

★完璧じゃねーっ!!画数多い字何度も書かせないでよ、ふんとにもう…。

今までの驚異現象の別冊を作ってくれ、たのむ!!

今じゃバックナンバーすら手に入らないしまつなもんで。

(愛知県　ソナ君)

★レゲーの魂別冊とかやりたいけどねー。アンケートでリクエストくださいな。なんか毎月1冊別冊出す気らしいぞ。うひー。

ついに値上がりですか。たしかにページ増えたけど内容や、やってることは変わってないような…。模索してるのは感じられるんですけど、ハンパというか方向性がはっきりしてない、ムダが多いように思えるんですよねー。値上げにふみきった今こそ、ゲーメストとはなにか?を根本から考えてみるべきでは!?

昔あった、有名店やサークルの紹介も復活希望。こういうのも㋘でないとできないことですからねー。

(新潟県　キャプテン巨杉君)

★新聞、カタログになっちゃや

♥ジミーの恋占い♥

〇女の子には積極的にアタック!!

(レバー左にため、右+パンチ)

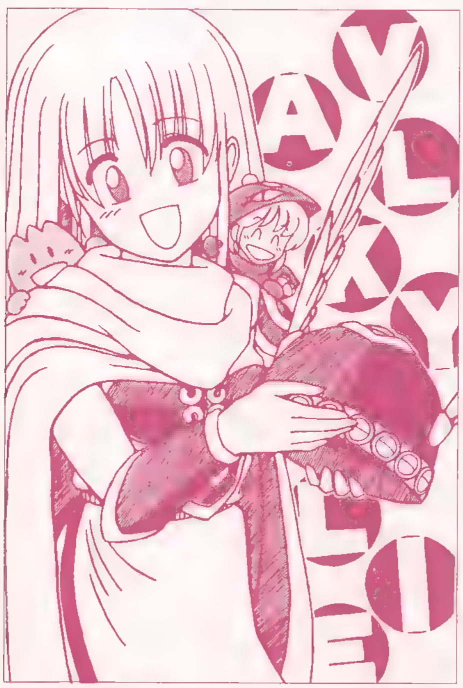
〇それも、一度でなく何度もくり返してやるのが効果的よ♥

(敵近くでレバー入れて強パンチ)

〇強烈に自分をアピールすれば、かならずそれが彼女に通じるわ♥

(パンチボタン連打)

(大阪府　生まれてすいません君)

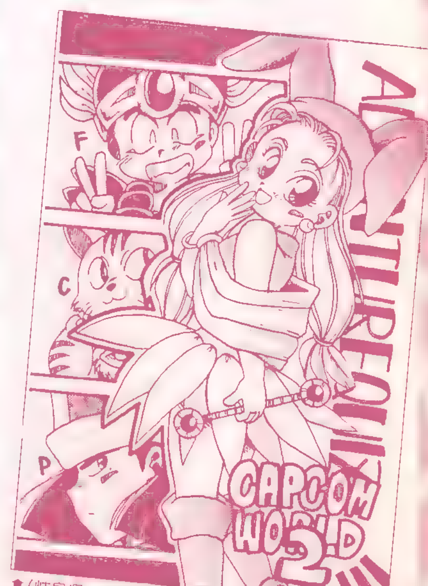


(静岡県　ベルベット君)

★「みんな春麗春麗って…このあいだまでワルキューレだったのに。時代の流れってやつかな…」うーん。



(福岡県　野々村誠治君)　★日陰者などと呼んではいかん!



(岐阜県　またかな?藤井あおさん当)

★対戦が熱いんだそうで。

つっこみ三昧

ちょっとトホホなドドメチックコーナー

☞N：「ストリートファイターIIコンマ？あぶない名前のゲームができたもんだよ」
その弟：「あれ、～IIピリオドじゃなかった」

違う!!

（愛知県　ソナ君）

⬆ま、待て！それは′（ダッシュ）じゃなく’（アポロストロフィ）だ!!

☞7月号ふろくCDリスト12ページの㊷、「もえるツインビー」
彼は焼身自殺したんですか？

（北海道　コナミ教信者・しろがみ君）

⬆人体自然発火（スポンタネアス・コンバッション）かもね⁉（目に浮かぶなー）

☞ダークシールIIのドワーフじいさんの目は「はだしのゲン」の父ちゃんそっくり!!

（東京都　マッドモーターおくてい君）

⬆踏まれても起き上がる麦のようになぁ～。

☞ダッシュのエンディングでM・バイソンは涙を流しているが、よだれのほうが量が多い気がする。（神奈川県　魔炎竜君）

⬆感動のあまりもうすべてたれながしよ。

☞ソニックウイングスのねーちゃん、その帽子は男用だぞー。それに司令官にしては階級低すぎない？
「だれが空士長の命令なんか聞くか！」

（高知県　引田　功君）

⬆聞く部下もいないからいいんじゃない？

☞ダッシュのラスベガスのねーちゃんは、オッパイがゆれてるぞー!!

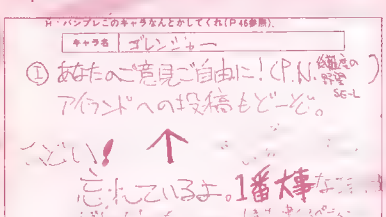
（沖縄県　ダッシュでも春麗君）

⬆ふははー、編集部では半年前から確認していたわ、そんなこと!!

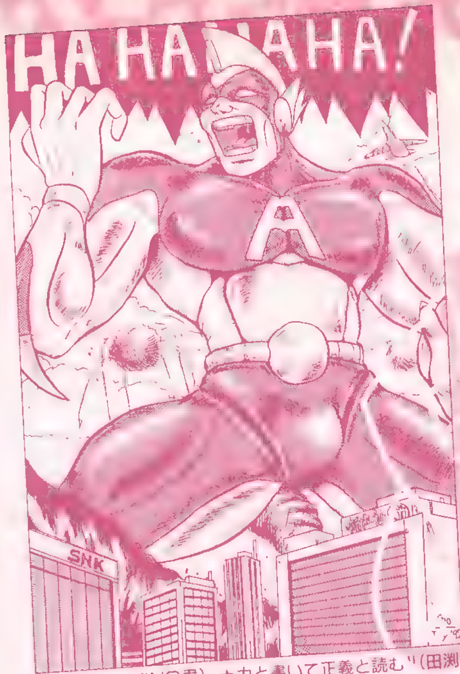
☞二子玉（にこたま）にギャラ³をプレイ中、ふと横を見ると係員のお姉さんが座ったままねていた…色の黒い方でした。

（長野県　相田克己君）

⬆作戦中逃亡は銃殺、居眠りは…居眠りは…？







⬆（大阪府　MINO君）★力と書いて正義と読む'（田渕）

いかんのよね。

メーカーに対して気を使いすぎている。ゲームのためには、個々のゲームに対してもっと厳しく問題点を指摘したほうがよいのではないだろうか。ジャーナリスティックな文章や批判文が、「論」と読者投稿に限られているのが気になる。

（奈良県　アトラスのじい君）

★微妙な問題だね。興味本位の批判はしないほうがマシだし、メーカーにしてみれば、家庭用と違って、プレイヤーが直接のお客じゃないからプレイヤーの立場での主張に意味があるのか、とか。でもアイランドでは批判（興味本位も可）もどんどん扱うから送ってきておくれ。

バンプレのゲーム化、ボトムズ希望です!!何年か前FC化の話があったけどボツになってしまいました。アクションもいいけど、じっくりできるウォーシミュレーションでもよいのでは？

（千葉県　光木健悟君）

★編集部でも喜ぶ奴多いぞ。

「タ焼けロンちゃん」でやっていた、「ウルトラファイト」をゲーム化して!!アトラクション用のバルタンやセコすぎるイカルス星人がインチキ臭い海辺や空地で戦いまくる、あの独特なムードを再現してほしい。

（群馬県　金子浩樹君）

★5分のうちに勝負が決まらないこともままあるという噂の、おいしいとこだけ（もしくは出がらし）実況付き再利用怪獣プロレス番組ですか!!



（熊本県　安東晋吾君）



⬆（神奈川県　よしむりん8088君）
★ひけない一線、越えたい一線。



⬆（神奈川県　ぱるきちさん）
★「ラスボス？…私よりうまいんですけど」（N.O君・談）

燃えよ青春っ!



最近思ったけど、自分はいったい何歳までゲームをするんだろう。ゲームが悪いというんではないけれど……。でもいつか別れるときがくると思う。自分は、ゲームの感覚に自分の体がついていかなくなったときにやめるのだと思う。

みなさんはどうでしょう?

(大阪府　S.D.H君)



←(大阪府　J.J.J.君)
★MDで出してーーっ!!出ーせ、出ーせ、出ーせ、出ーせ!!

天安門広場で人民とたたかえ!!

中国留学もあと半年あるので、とりあえず北京ゲーセンリポートをします。

まず共産圏なのにゲーセンの存在が驚き!しかも予想外に新しい!!なんとアクロバットミッションや電龍などがあるのだ。古いものはP51、タフターフどまりで、とんでもない古いものがあるのでは?という期待は、逆に空振りに終わった。

とにかく格闘とシューティングがほとんどで、SKYアドベンチャー、ムスタング、格闘物ではバイオレンスファイト、ファイナルファイト、そしてなんとストII!!なかなかの顔ぶれです(あと餓流禍が異様にはやっていた)。

台はすべてアップライトでガンシューティングも結構多く、オペレーションウルフシリーズや、SNKのガンシューティングもありました。また、ギアが前後左右逆なアウトラン、チェイスHQなどもありましたが、ピンボールはバンザイランしかなし。料金は1ゲーム2角(12～13円)で、店頭でコインに換えるシステムでした。

さて、ストIIですが当然のように対戦が熱い!しかもレベルが低い!!となれば3月まで日本で鍛えた私に敵はない。と思いきや、メンテが異常に悪いために本田という最大の看板キャラで、リュウ、ケンごときに敗れるという屈辱を与えられてしまいました。このまま引き下がっては一生後悔することになるので二番手のキャラ、ダルシムで乱入し、ボコボコにしてやりました。

そしたら彼は本気で怒り、10回くらいキャラを変えて挑んできましたが、どっこい!せっかん、ヨガはめなど、彼らにとっては驚異の技で、逆にいたぶってやりました。

その後30人(推定)ほど抜いて、ついに誰も参加しなくなり、しかたなくクリアしたら、また驚かれてしまいました。(彼らはリュウ・ケン・ガイル以外ではやらないらしい)

そういうレベルなので、誰が誰に有利かなどということを彼らは全く知らず、またインストカードもないので、スクリューなど複雑な技の出し方も知らないようでした。

ところで、ここでもやはり一部の人間が台を占領していて、コンティニューしまくりで、他の人たちは大変不快な思いをしているようでした。

最後に、北京のほとんどのゲームは海外版で、香港からの輸入だそうです。

P.S.ああIIダッシュがやりたい。留学なんかしないで、鶴見区でおとなしくしときゃよかった。

★うーん、かなり意外だったりする。インドやスペインにもあるのか?アマゾンには?

非ゲーマーの私的GM鑑賞法

☆たいていの場合私はGMの背景たるゲームを知りませんので、当然GMを耳で聴くことになります。曲として聴くGM自体が、まず私は大好きです。

音源の良し悪しを問わず、GMならではの要素――たとえば、よりゲームに感情移入させるためのノリや使命感、感動を倍増する美しい音色とメロディ…等々を持ち合わせているGMを、私は音楽の一ジャンルとして愛しています。

それから、ベガット様、非ゲーマーでもGMを「心で聴く」ことができるのですよ。これもまたGMの特性……言葉(歌詞)なしでゲームの世界を表現しなければならないゆえなのでしょうか、GMの音には、そこらへんの歌謡曲を軽く蹴散らせる程の、凄まじい気合が感じられるのです。それらは私に様々な世界を見せてくれます。一曲の中に広大な宇宙があったり、胸に迫る想いが込められていたりします。言うなれば「意思の空間」を聴くことが、今の私にとっては何よりの楽しみなのです。

担当者様がおっしゃった通り、これはもう完全にゲームに左右されないGMの楽しみ方です。現に私がGMから受けたイメージと、後で知ったゲームの世界が、見事なまでに食い違っている場合もありますので……。

純粋GMファンの方には反発されるかもしれませんが、一度ほんの少しゲームから離れて、GMを聴いてみてください。GMはきっと、新しい顔を見せてくれるはずです。

P.S.ダラII聴きましたよ♡

(神奈川県　新宮智子さん)

★6月号のつづきだよん。べつに反発しないけどなー。音楽聴くためにゲームやるとか超よくあるし。

ストリートファイトin熱海秘宝館

熱海秘宝館内に、「ストリートファイターI」がありますよ!!

(神奈川県　島崎元英君)

★むう、熱海の秘宝ストI。

FM静岡を聴いていたら、静岡工科専門学校のCMが入った。よく聴くと、バックの音楽はデスブレイド1～3面の〝肉体讃歌〟ではないか!!…俺、大学進学やめてそっち行こうかな……。

(静岡県　川村こーすけ君)

★人間の生徒が少なそうだぜ。

オーストラリアへ行った。ゲーセンにはストIIがあったが、どれもボタンが**タテに**並んでいた。オーストラリアの人ってどーゆー指してんだろーか。一軒だけまともに並んでたのでやってみたら、上がキックで下がパンチだった。おこった。オレは。そんだけ。

(北海道　鳥取崎　優君)

★思い出すぜ、3のボタンがコンパネに点在するガンスモーク…。

私の英雄をいくつ奪えば気がすむのだ、すとIIダッシュ!!流星のみならずヴィジョンまで!!そこまでデコが、私が憎いのかカプコン!!

(兵庫県　TYPE65覇王君)

★なぜか残されているタンブルポップなのだった。

こういう言葉がある。「たとえ政治形態や国家が滅ぼされても、その文化を継承する人々がいるかぎり、民族は滅びるものではない」

だからこそ、私は信じている。――。UPL味のゲームは必ず甦えると。

(愛知県　ズオウ・リアキ君)

★逆に、支える人がいなくなれば、形だけあっても文化はそこで終わるのかもしれんね。



→(千葉県　夏目初投稿ざんすさん)
★同性の支持が強力さっ!!

こちらこだわり派



ダルシムはなぜか手がのびる
手がのびるから強いんだ
ダルシムはなぜか火が吹ける
火が吹けるから強いんだ
ザンギエフをファイヤーで
燃やしてみーれーば
真一っ赤にただれる　ザンギの体
本田だって　ガイルだって
ブランカだ——って————
みんなみんな　燃えて死ぬんだ
うんめいなんだ……

（東京都　香川豪洋君(当)）



↑（東京都　けるを君）
★なぜ、おさるなのかな?

対戦雑感 私の場合II

☆対戦のマナーについていいたいのです。乱入のときの「ひと言」もそうですが、プレイ中の勝負に対する姿勢のことでです。

最近、あまりにも「勝つことだけ」しか考えていない人が多いような気がするのです。

まあ、もちろん勝ちたいのはわかります。負けるのは誰だっていやです。しかし、(これはもはや個人の価値観の問題なのかもしれませんが)「はめ」を使って一方的に相手をはめ殺して、面白いのでしょうか？抵抗できない相手を一方的に叩きのめすのが面白い、という人もなかにはいるかもしれません。しかし、それは「対戦」ではなく、ただの「いじめ」だと思います。

紙に書いて掲示して守らせるまでもなく、対戦には暗黙の了解的にマナーのようなものがあってしかるべきと私は思います。「対戦を楽しむ」ことをしないで「対戦に勝つ」だけでは、意味がないのではないだろうか。「己の欲せざる所、人に施すなかれ」…そんな基本的なことも、最近の対戦プレイヤーは忘れてしまっているのではないでしょうか。

とにかく一度、ふざけた、冗談のような対戦をやってみるのが一番よいと思います。

最後に、対戦を盛り上げるのに一役、いや二役も三役も買った貴誌に賞賛の言葉を送ると同時に、ひとつだけ絶対に撤回してもらいたい一節があります。74号P12～13、ベガの攻略にある「対戦相手に最も嫌われる技だが、ベガを使うからには容赦してはいけない」という個所です。なんらかの回答をお願いします。

（群馬県　地獄の伝書鳩君）

★このことは、今月号の座談会でかなりくわしく触れてるのでそっちを見てみてね。（先月のせそこねてしまった手紙なのだ）

☆今まであまりゲーセンへ行かなかった私ですが、去年友達にさそわれて以来、ストIIにはまっています。最近、家の近くに大きなゲーセンができ、「ダッシュが入った」というのでさっそく行きました。

予想通りすごい人気で、私と友達は背の高い人に「一番最後ですか？」と聞き、後ろに並んでいました。前の人たちのプレイをながめつつ、いよいよ次に私の順番となったとき、横のほうから手がのびてきて、コイン投入口のあたりに100円玉が「ドサッ」と置かれ、置いた人は他のゲームをやりに行ってしまいました。

「?」

お清めの「盛り塩」のようなものかな、と思いました。が、待つこと約40分、いよいよ私の番になり、さて誰を使おうかと100円玉を出していると、さっきの人が戻ってきって「おっ、やっとオレの番か」と言って、積んであるお金から1枚投入してゲームをやりはじめようとしていました。

私は不快感を感じながら、「次、私の番なんですけど」と言ったら、「え、だって〝置きクレジット〟してなかったじゃん。なに、並んで待ってたのか。オレはてっきり見てるだけの能なしギャラリーかと思ったぜ。でもいい勉強になっただろ、次からは〝置きクレジット〟しておけよ。こんなのゲーセンの常識だぜ」と言われてしまいました。

彼はそのままゲームをはじめ、ゲームオーバーなると積んであるお金からまた1枚投入して続けてしまいました。

私と友達は、きっとこのお金がなくならないかぎり順番は回ってこないのだな、と思って、ただのストIIのところに行くと、ここにも〝置きクレジット〟がたくさん並んでいたので、我々はあきらめて家に帰りました。

私はゲーセンに行きはじめて間もないので〝置きクレジット〟なんて知りません。どこの店でもそんなことをしているのですか？

もしそうだとしても、私はそんな非常識なことはできません（あきらかにプレイヤーのジャマをしていると思う）。かといって、このままではいつまでたってもダッシュをプレイできません。私はどうしたらいいのでしょうか？

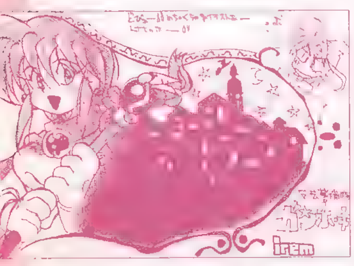
（千葉県　Oh My God君）

★コイン置きについては、非難の声もあるけれど、1台をだーっと囲まれると店側が迷惑するのもまた事実。ゲームや店によって、柔軟にルールを決めていくのが理想的なんだな。

対戦のマナーに関しては、ある程度古参ゲーマーが率先していくくらいの姿勢があってもいいんじゃないかな。ゲーマーってみんな一匹狼的なとこがあって、そこがいさぎよいとも思えるけど、たとえばコンサート会場や車の運転における「暗黙のマナー」みたいな、楽しむ側の常識が完全じゃない原因にもなっていると思う。いかがですか。



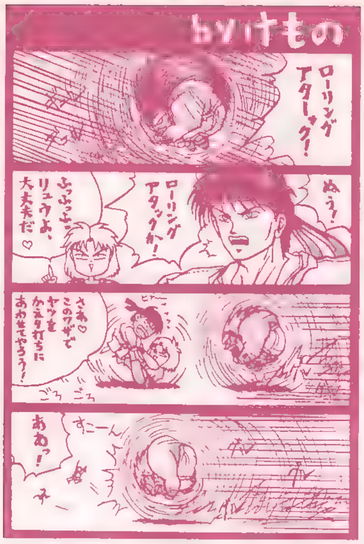
↑（東京都　にせ田村匡行君）
★そりゃ自分に失礼。



↑（大阪府　よしカバよつほ（笑）君）
★けっこー遊べるの。



←（東京都　めめ〝ジド〟くらげ男）
★タツオ…性格変わったな…。



→（徳島県　けものさん）
★おおっ夫婦和合アタック（©シンプソンズ）!!

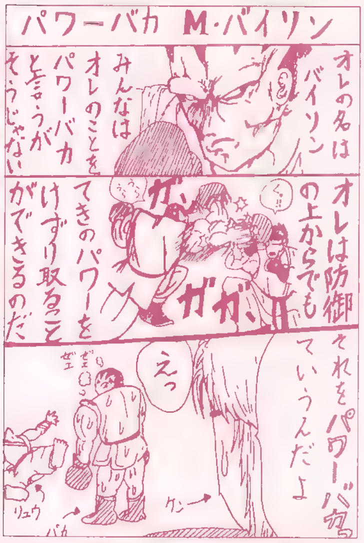


→（京都府　XDR定吉君(当)）
★あやうし羊コマンダー!!

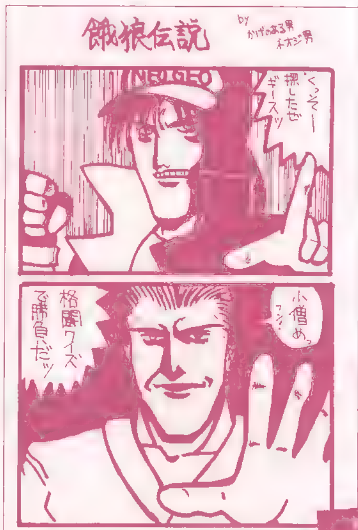


↑（今月の題字：山口県　すめらぎするめさん）

DAIGEIDO



→（島根県　ピタランの鬼THE君）
★自覚なし!!



→（千葉県　ネオジ男君）
★おそろしい世界だ…ネオジオ!!

今月の消しゴムはんこ師



（岩手県　佐藤裕之君(当)）
★おお!!授業中にコリコリ彫ってる姿が目に浮かぶぜ！……え、社会人？仕事中かっ!?

今月の特殊効果



☆この写真は、今チャレンジバンバンのスコアボードに貼られています。だれが貼ったのかしらんが、ちとハズい…。
（愛媛県　PIA-KHO君）
★うーん、上半身脱ぐぐらいはしてほしかったですなー。自分を捨てて芸をとるのだ!!

★さてさて、今回は夏休みとゆーことで東京に遊びにきたあの例の問題の田渕（仮名）ことワイドカンダタ君（受験生）に手伝ってもらったのでしたー。感想どうぞ。(栗)

★ご紹介にあずかりました田渕（うつけ）です。先日は島原の皆様に多大な迷惑をおかけして、誠に面目ないっス。栗原様のお手伝いができて、大変光栄であります。ただ、なぜかここ2、3日とゆーもの、抜け毛が激しくて、まいっちんぐといった感じです。

…アデ○ンス保険に入ろう…。（ワイド）

★アイランド後継者募集をしましたところ、たくさんのご応募をいただきありがとうございました。6月いっぱいで締め切り、あれやこれやと会議をしましたがなかなか決まりません。そのうち栗原が来年も○年ということで'93の4月まで担当することになりました。お手紙をいただきながらお返事の出せなかった皆さんごめんなさい。（TM）

今月の自己紹介!!

（CD「ゼクセス」おまけその一の節で）

「あ、こんにちは、私サガットです。えっとお…、あの〜、えっとお、そのぉ…。

あ、そう、元格闘界の帝王だったんです。んふっ♡

今年の7月で37歳になりました。身長は、えっとぉ…226cmでぇ…体重は…んふっ♡けっこう軽いんですよ、78kg。スリーサイズは130、86、95。

あの〜、それから年中この格好してるんですぅあはぁ♡

それからー、う〜んと、性格のほうは、格闘界の帝王と呼ばれたほどですからぁ、自分でも強いと思っていますけどぉ、普段は無口でおとなしいと思っています。

でもぉ、みんなは怒るとグランドタイガー連発するからって、私を嫌ってるんです♡あはは あっ、恥ずかしいわ、わ・た・し♡

じゃ、さようなら♡」

（大阪府　M・O君(当)）

★あ、あまりにもえぐい…。

閻魔天国

カルトな批評コーナーダ!

ええいっ!!アマイカっ!!。アツい対戦つったら「ス [illegible] 攻撃して操作 [illegible]

[illegible] 前 [illegible] は友達なくすので気をつける [illegible]

ダークシールIIのCDはい [illegible]

[illegible] (大船NY常連その2) [illegible]



(倒さ [illegible] ほっも帆 [illegible])

TVのクイズ番組は欠かさずチェック [illegible]

[illegible]

しに命をかけてます。

P.S 8月号おくてい氏、「クイ [illegible] 相手の [illegible] おられるあなたがうらやまし [illegible]

[illegible] でござる(RYU風に)。ボス [illegible] したときの感動と [illegible]

(小さなメルヘン)

友つ [illegible] イドーを2Pプレイ、 [illegible] つえー!」といわれるままにRYUでプレイ 左 [illegible] 回りに素早く1 [illegible] 出る出る、爆裂究極拳が出まくるではないか!! ちなみにそ [illegible]

アルファ電子さん、たのむから強い将棋出してくれ。昔の将棋パートIIも楽勝で6枚落ちパターン作ってしまっ [illegible] [illegible] タが中飛車しか使わないのが気に入らない。たまには矢倉とか横歩取りとかやってきてほしいものだ

愛知県 SEIL

→(京都府 [illegible])

[illegible]

W.「賞金てコマかパワーアップ [illegible] られてたりして」

つ、ついにグラIIIを3周してしまった!! 昨年「ザ・ベストゲーム」を見て3周ク [illegible] せ [illegible] と基板をひきずり出してきて1人燃えていた。思え [illegible] ようなテトリスやボスオンパレード、カニ、 [illegible] レーザー まったくクリアできるように作ってあるとは思えん。しかし、そのむちゃくちゃな超過激面をクリアしたときの感動は、ストIIでは味わえん。ちくしょう、まだふるえがとまらないぜ!!

[illegible]



新参読者には新鮮かもしれない よい子のストII洗脳度チェーーーック!!

(1) 家の中で波動拳を出す練習を1時間したが、**3発しか**出なかった

2 屋上から飛びおりた生徒を、下から昇龍で打ち上げて救った経験が**1000点**ある

(3) 旋風脚は、物理的に**可能だ**

(4) 授業中、教師を**一番後ろの席から**スクリューで吸い込んだことがある!!

(5) 対戦野郎Tシャツを着ていてヤンキー兄ちゃんにケンカを売られたことがある

(6) 三役クラスの相撲取りならスーパー頭突きを**自在**に放てるが、危険がともなうので使わないだけと思っている

(7) 東京に行ったら、サンシャイン60からバルセロナをかましてやろうと、**機会**を待っている

(8) サイコクラッシャーは相手を死にいたらしめる可能性があるので、**学校では**使わない

(9) 脱獄のとき、牢屋はもちろん百裂キックでぶちやぶった

(10) **体得**したストIIの必殺技は10をこえる

さて、○の数が…

0の人:ゲームは趣味の一環ですね。

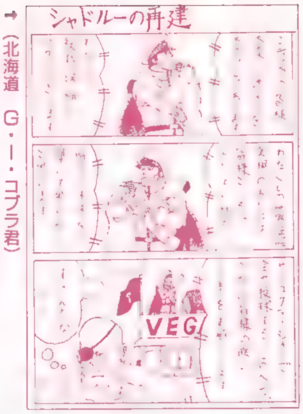
1~5:典型的一般ゲーマー。金使え!!

6~9:ちったあ腕に自信あり。対戦者求む!

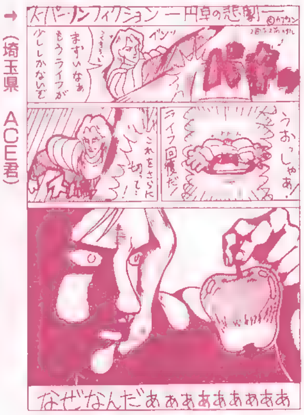
10の人:全国大会頑張りましょう。

(福岡県 ベガ撲滅の会会長・バイソンマスターin久留米君⑱)

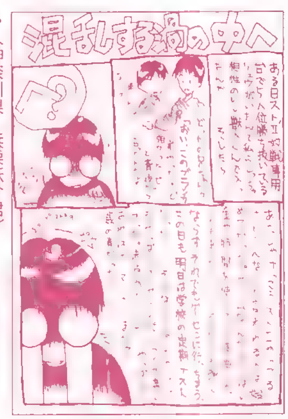
★洗脳とかゆーより同化ですな。んー、インサイダー。



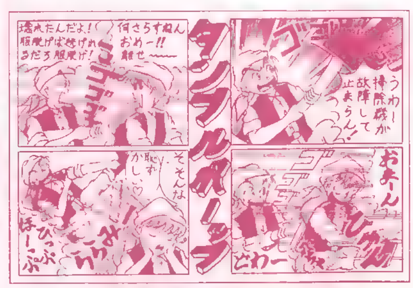
➡(北海道 G・I・コブラ君)
★妙に澄んだ眼がいかがわしいぜ。



➡(埼玉県 ACE君)
★ドット絵世界の謎。



➡(神奈川県 浜栗妖介君)
★妙にムクワレル瞬間…。



↑(愛知県 臥竜戦士オスカー君)
★なんか変なんですけど…。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→3



9月号の買いますコーナーの訂正
●ソノシート買います。W葉書で。③
（〒371-01　前橋市高花台2－1－5
外山陽一）

ナムコ特集

▼買います

●ギャルズアイランドを譲ってください。送料当方負担。美品希望。W葉書か62円切手同封で左記まで連絡を。③
（〒491－01　愛知県一宮市大字高田字郷廻り84番地　関口祐司）

●オールドアバウトナムコI・IIを適価で譲ってください。送料こちら。価格を書いてW葉書で。③
（〒331　埼玉県大宮市西遊馬990－2　山崎浩二）

●ゲーメスト1～何号までも。と明解ナム語辞典（新ではない）、オールアバウトナムコI、NG1～何号までても、ナムコ豆本、「ザブックオブドラゴンバスター」を譲ってください。希望価格、保存状況を書いて往復葉書で。テレカも付けます。③
（〒202　保谷市下保谷2－7－31　センチュリーパレス207号　井村隆之）

●NG33号以前のもの、ゲーメスト34号以前のもの、ナムコ・コナミのポスターを買います。封書に価格を書いて連絡を。③
（〒763　香川県丸亀市金倉町494－12　嶋岡誠）

●ドルアーガの塔、ドラゴンスピリット、ギャルズアイランドテレカセット、ギャルズアイランドのテレカを買います。美品希望。希望価格を書いて往復葉書で。
（〒136　江東区亀戸5－43－1　富士見荘2F－17号室　大渕明徳）

●ワルキューレの3枚組テレカを売ってくださる方、希望価格明記の上、葉書で連絡を。希望の方にはストIIカンペンか3つ組バッジをあげます。③
（〒329－01　栃木県下都賀郡野木町野木2306－9　関沢利行）

●「女神転生」と「恋のホットロック」のソノシートを売ってください。まとめて美品でかつ安く売ってくださった方にはCDなどあげます。W葉書か62円切手同封で。③
（〒371－02　群馬県前橋市高花台2－1－5　外山陽一）

▼売ります

●NG1～36号を売ります。バラ売り不可。希望価格明記の上、往復葉書で。
（〒331　埼玉県大宮市三橋6－1749－20　永岡岳支）

●ストIIダッシュ、ローリングサンダーIのポスターを適価で。3千円以上で買ってくれる方にはエリア88のCDもつけます。送料そちら持ち。W葉書で。
（〒236　横浜市金沢区寺前2－22－3　吉田武史）

●ギャルズアイランド完売記念テレカを適価で売ります。希望価格を書いて連絡を。また、ゲーメスト1～14、16、19、21を買います。②
（〒731－51　広島市佐伯区五日市町美鈴園50-55　山田健）

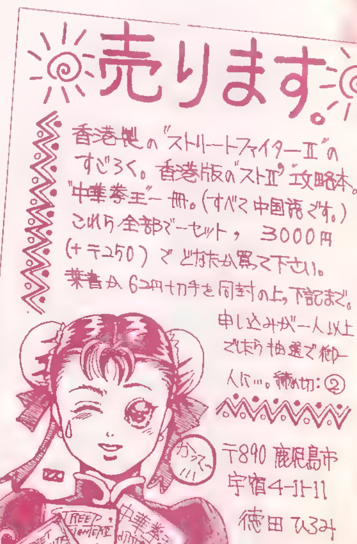
●LP「ナムコビデオゲームグラフィティ」「カプコンゲームミュージック」（共に新品同様）を送料込み各800円で。TEL明記の上、封書で連絡を。②
（〒037　青森県五所川原市錦町1－44　川村淳）

●ザリターンオブビデオゲームミュージック、ビデオゲームミュージック（共にLP）、ニンジャウォリアーズのビデオを希望価格で。まずはW葉書で一報を。②
（〒939－27　富山県婦負郡婦中町西本郷357－37　浦野貴之）

▼交換・その他

●ナムコ「スターライトエクスプレス」（ミュージカル）のパンフレットとNG89年6月号を、ナムコのポスター（かなりレゲーのもの）と電波新聞社刊の「オールアバウトナムコ」と交換してください。②
（〒230　横浜市鶴見区仲通3－77－5　笹川剛）







（岡山県　仁科幸治君）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（㊙）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

1343

差出有効期間
平成5年5月
20日まで

☆切手をはらずに
お出しください

150-00

042

渋谷区恵比寿南
3-1-8-8GM
(受取人)

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

(キリトリ線)

●案内書無料請求ハガキ

フリガナ 現住所	〒( ) 都道府県			
		☎ ( )		
フリガナ 氏名			年令	男 女
フリガナ 学校名 学年	県 市 ・ 立 私		学年	・在学中 ・中退

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

●質問・相談(どんなことでも気軽に聞いて下さい。)

(キリトリ線)

●あなたがなりたいと思う職業は?

(該当する番号に○印をつけて下さい。)

1. ゲームソフトデザイナー
2. ゲームソフトプログラマー
3. ゲームソフトプランナー
4. SFXクリエイター
5. ヴァーチャルリアリティ・ソフトクリエイター
6. マルチメディアソフトクリエイター
7. マルチメディアディベロッパー
8. CGデザイナー
9. ゲームハードデザイナー

●入学相談&入試説明会に参加しますか?

1) する　　2) しない

●電脳クリエイターセミナーに参加しますか?

1) する　　2) しない

1993年度、新入生願書受付開始！

■受付対象専攻・2年制

- ゲームデザイナー
- ゲームプログラマー
- マルチメディアクリエイター
- ゲームハードデザイナー
- SFXクリエイター
- ヴァーチャルリアリティークリエイター

■1年制

ニューメディア&コンピュータグラフィック
女子シナリオライター
コンピュータコンパニオン養成

▶学生から一言



ゲームデザイナー本科
宮野忠広君

バンタンはいい機材が揃っているので、どんどんやる気が湧いてきます。授業は難しすぎず、易しすぎず、丁度いい位だと思います。講師の先生の中には厳しい方もいるんですが、ためになる事を色々教えてくれます。入学する前はオタクが多いのかと思ったけど、普通の人が多くて有志のサッカー部を作って、先生チームと試合をやって楽しんでます。僕の場合はサウンドクリエイター志望ですが、この業界を目指す人は、自分の道を早く見つけて、それについて絶対的な知識を持つべきですね。

▶速報！お待たせしました!!

9月5日(土) 大阪地区 電脳クリエイターセミナー

お楽しみビッグイベント！クリエイターセミナー2が大阪で開催されます。第1回目を逃した方、初めて知った方、どうぞご参加ください。

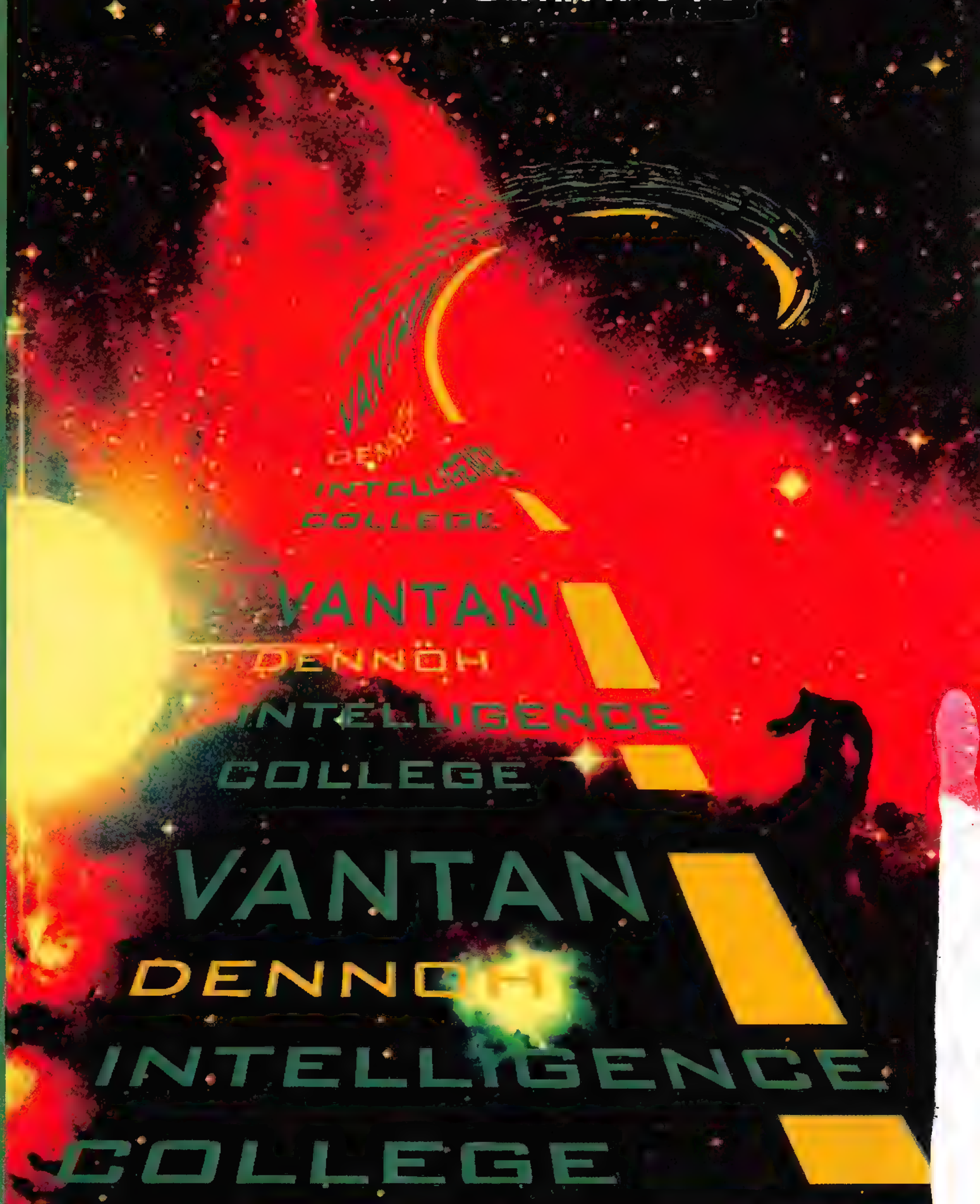
9月6日(日) 大阪・仙台・福岡 バンタン模試

バンタン電脳情報学院を目指す方に、入試体験していただくためのバンタン模試をおこないます。成績優秀者には有利な特典が準備されています。

※ハガキか電話にて詳しい資料をご請求ください。

「ニューメディアをクリエイトする"ハイパースクール"！」

―バンタン電脳情報学院―



INFORMATION

■電脳クリエイターセミナー Vol.3

9月20日(日)
午後1時～5時

本校講師である「健部講師」主宰による、テーブルトークRPGを行います。初心者の方でも参加出来ます。

※参加は無料です。
ハガキか電話にて詳しい資料をご請求ください。

■入学相談 & 入試説明会

9月21日(月)～26日(土)
午前10時～18時
(時間内で1時間)

※お好きな日程を、ハガキか電話にてご予約ください。



バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-8GM
0120-03-4775 (フリーダイヤル)

4面から最後までを完全攻略だ!!

アンダーカバーコップス

担当：石井ぜんじ

UNDERCOVER COPS

STAGE 4

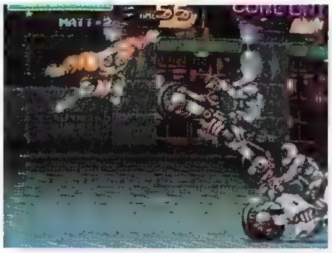
さあ、いよいよ今月は4面、最終面の攻略だ。

キャラ別に見るとタックルが異常に強いマットが一番楽で、次にいつでも飯綱落としができるザン。ローザがちょっと難しいかと思う。でもそれほど変わらないので好きなキャラで1コインクリアを目指そう！

バイクの倒し方

基本的な倒し方は、バイクが遠くから突っ込んでくるときに、ダッシュジャンプかジャンプ攻撃（ローザのバンプーはだめ）で攻撃する。その他、絶対にウィリーしてこないバイクにはダッシュ攻撃で大丈夫だ。危険な場合は小必殺技を使ってもいい。

また、タイミングが合いそうもなかったら上下にかわしてタイミングが合うまで待つのが大切。止まっているときには追いうちをかけよう。



ウィリーしたバイクには、遠くからダッシュジャンプ攻撃だ。

バイク地帯

この場所は、バイクのパターンを覚えてパターン化することがまず大事。

スタート直後はウィリーしない弱いバイクが右から順に左右に4台出現する。こいつはパンチ連打でも倒せる。

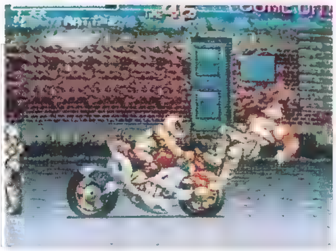
次は、右上に1台バイクが止まっていて、中段からもう1台バイクが出てくる。ここからバイクがウィリーしてくるのでダッシュジャンプ攻撃を使おう。まず右上のバイクから倒し、次に下のバイクを倒す。このバイクを倒すともう1台出現するが、同じように遠間からダッシュジャンプ攻撃で倒そう。

2つ目のバイク集団をクリアして進んでいくと、後ろから高速で赤いバイクが突っこんでくる。こいつは速いので、いったんかわした後、前から突っこんでくるところを倒そう。

3つ目のバイク集団も2つ目と同様、右上に最初に1台止まっている。このバイクを倒し、さらに2台倒した後に出てくるバイクは高速に車体を寝かせて突っこんでくる。こいつは絶対ウィリーしないので、ダッシュ攻撃でも倒すことができる。

さて、ここまではほぼ1台ずつ相手をすればよかった。しかし、4つ目の集団は同時に4台バイクが出現するのだ。この場所はいろいろな倒し方があると思う。最初はゆっくり出現していったん止まるので、そこを狙うといいだろう。最初は左上に止まるバイクをダッシュジャンプ攻撃で狙い、危険を感じたらすぐ小必殺技を使ってしまおう。

ここもなんとかクリアすると、棒が路面にささっている。この直後が最終バイク地帯だ。ここは難しいので、きっちりパターン化しよう。



こいつを忘れないように。背後から忍びよるひきような奴だ。

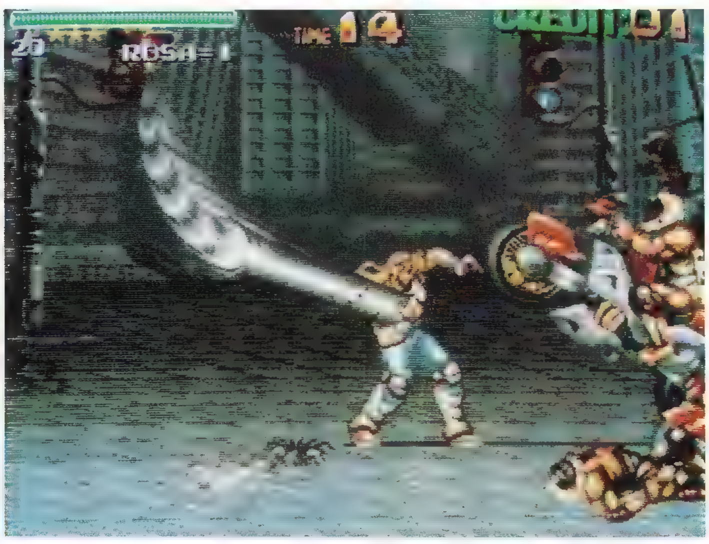
最終バイク地帯

まず右から一台、左下から一台バイクが出現する。これらのバイクはいったん通りすぎた後、止まっているところを棒でたたくか、Uターンして近づいてくるところを棒でなぐって2台倒す。

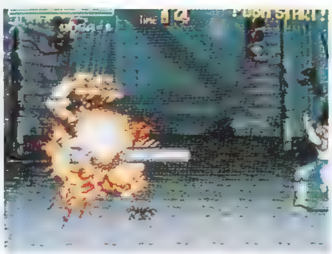
すると、右から3台同時にバイクが出現する。ここは、出現と同時にまん中で待っていて、まん中のバイクだけまずなぐり倒す。そして、その場所で待っていると、Uターンしてバイクが2台まとめて突っこんでくるので、そこに棒を投げつけよう。

この3台のバイクを倒した直後に、バイク2台、ブラッド、マカクの混合攻撃が出現する。ここは全面中最もきついので、超必殺技をぜひ使ってしまおう。超必殺技は棒を持っていると出せないのでその前にバイクに投げつけたわけだ。

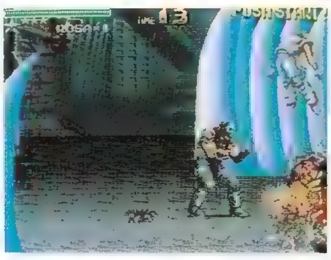
超必殺技さえ出してしまえば残りはマカクだけ。体力がないのを忘れて空タックルして死なないようにしよう。



上中下の3台のバイクの、中央のバイクだけ棒で壊す。



Uターンしてくるバイクに棒を投げつける。

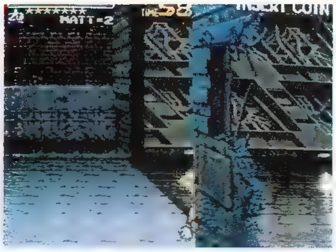


ちょっとひきつけて、アークセイバー！タイミングが速いとバイクが1台残る。

工場内部

まずは運び人の食べ物を食べて体力回復。腹いっぱいになったところで工場に入る。自分が隠れてしまう壁の裏には、点数アイテムが11コ隠れている。取って稼ごう。

スクロールが止まるまで進むと、ケンジ、ドゥービー、ブラッド、フォックス、マカク&ドゥービーと途中に爆弾男をはさんでラッシュしてく



ここに得点アイテムがゴロゴロ…。



最後のドゥービー&マカクはちょっと注意。鉄骨使用も可。

る。爆弾さえ小必殺技などでかわしていれば、ほかは基本通りで大丈夫。食べ物も途中で落ちてくるので、無敵時間を使ってもいい。ただし、生き物だったら食べずにボスまでつれていきたいところだ。

ここを抜けると、アイテムボックスがある。これも生き物が出たら取らないようにする。壁の陰のアイテムを取りまくり、ザコ2匹も倒したらすぐボスに突入だ。

4面ボス・バルバロス（コーンヘッド野郎）

出現時にカーペットが転がってくるので画面の上下にいるように。カーペットをかわしたら右へ歩いていき、ボスが出現したところをつかむことができる。

1回ダウンした後にボスがとる行動は3パターンある。何もしないか、ローリングアタックしてくるか、じゅうたんウェーブ攻撃をしてくるかだ。

ローリングアタックの返し方は、キャラによって違う。ザンだとキック連打するだけ

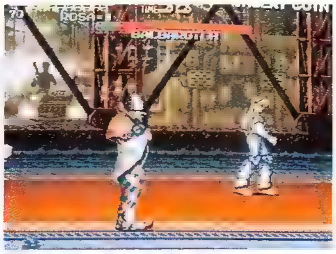


ボタン連打連打！突進を止めろ。

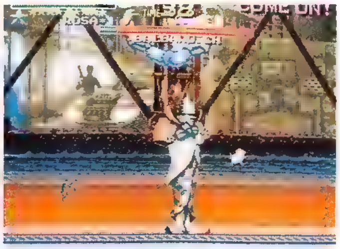
で、飯綱落としまでもっていけるので最も楽だろう。

マットの場合は飛び蹴りがよい。タイミングよく出せば確実に返せる。それに比べ、ローザはローリングアタックが返しにくい。上下に少しずらし、斜めにローリングを走らせたうえでダッシュジャンプ攻撃がいいだろう。でもやはり危険なので、動物を食べ、無敵になってつかむのが一番よい。

何もしてこなかったら、近づいて攻撃しなければいけないが、近づくとパンチや恐竜の火が待っている。正面切って戦うとなかなか強い。そこ



まずは上下にずらして…、



ダッシュジャンプ攻撃で近づいて、下にレバーを入れてつかむ。

で、上下に軸をずらした後、ダッシュジャンプ攻撃で横座標を合わせ、近づいてつかむのがよいだろう。ボスが消えてしまったら、近くに出現すればすぐつかめる。ぼ〜っとしないように。

マットの場合はパンチのリーチがあるので、上下にずらしてパンチでなぐっているだけというパターンも使える。

とはいえ、結構いやな敵なので生き物を何匹走らせておけるかで大きく左右されてしまうだろう。

LAST STAGE

ヘリコプターに乗るまで

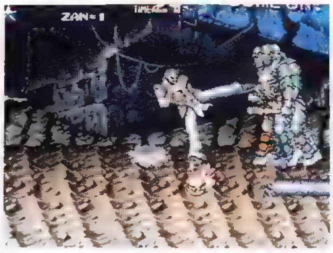
3つのシーンに分かれるが、確実に体力が増えるのはヘリコプターの直前の運び人だ。その直前のはさみまんが第一のヤマ場だぞ。

SCENE 1

まずはザコが出てくるが、ザコは確実に倒していくこと。途中で両側からはさまれるが、敵が近い場合は飛び蹴り系を使うのがポイント。慎重に闘いノーダメージをめざそう。

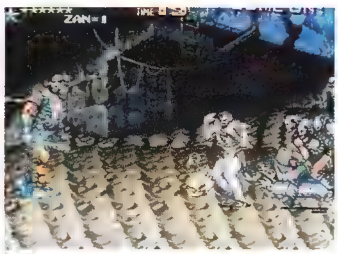
爆弾男が2回来た後、棒がささっている所にマカクの集団が控えている。ここでマカクを数人倒すと、画面外からブラッドがでてくる。ここが最初の難関だ。

ここはまず棒を倒しておき、マカクをまとめてダッシュ攻撃を連発する。するとそのう

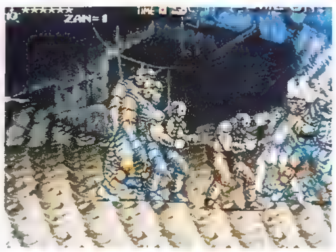


ダッシュ攻撃でマカクの集団を攻撃。

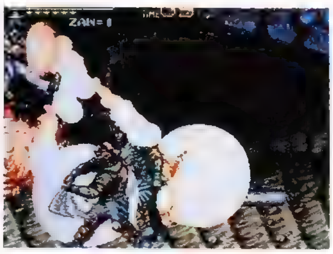
ちマカクが数人倒れブラッドが出現するが、ここですかさず棒を倒したときの食べ物をとって無敵になる。その時間



新手が現れたらまず食い物を拾って無敵に。



無敵中に棒を拾ってブラッドに棒を振り回す。



すぐ棒を離し斬気弾。マットなら超必殺技はいらない。

を利用して棒をつかんで出てきたブラッドをなぐり、短くなったらとっさに投げ捨て超必殺技を使うのだ。こうすれば確実に抜けられる。

棒を使うのが怖い人はブラッドの出現と同時に超必殺技を使ってもいい。しかしその場合は超必殺技を使った後にブラッドが残るので注意しよう。

その後、持てる物体が3つある。特にバイクは持ち上げると食べ物が出ることが多い。



手榴弾の箱を先に投げるとバイクが爆発してしまうことがままある。

くれぐれもバイクを持ち上げる前に破壊しないようにしよう。最初にバイクから持ち上げるといいだろう。

次に、ブラッド3人とマカク1人の組み合わせが来る。ここはダッシュ攻撃・ジャンプ攻撃をうまく使って粘り強く戦うしかないだろう。

SCENE 2

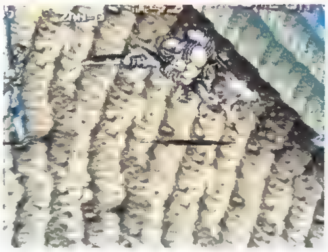
崖の斜面を下っていくシーン。後半のはさみまんとの対決が勝負だ。

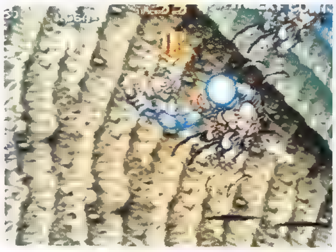
まずモグラリアンが出現するが、ほかの敵はいないのでさほど怖くない。ダッシュジャンプ攻撃、跳び蹴りで往復していればいいだろう。

鉄骨が見えたらひき抜けば体力回復が出現する。その後のモグラリアンは、出現直後に右に鉄骨を投げると2匹倒すことが可能だ。

さらにコンクリートの棒もひき抜いて下に降りていくと、モグラリアン3匹が出現し、こいつらを倒すとはさみまんラッシュとなる。モグラリアンは、画面のまん中からやや下寄りで棒を振り回すと一気になぎ倒すことができる。一番下で振り回すとやられやすいので注意しよう。また、いったん棒を落とすと、拾おうとするときに攻撃をくらうので無理に拾わないこと。これは、はさみまんとの対決にも同じことが言える。


高速の突きはかわしてゆっくり近づいてくるまで待つ。


ゆっくり近づいてきたら早めにひきつけてナイフを空振りさせ、棒でジャンプアタック。


棒が短くなったら捨て、ダッシュジャンプ攻撃で勝負。

さて、モグラリアンを倒すとはさみまんが出現する。最初の2匹は1匹ずつ出現するので、上下に動いてかわしつつ、遠くから近づいてきたときに棒でなぐろう。素早く突っこんできたときより、ゆっくり突きさしに近づいてきたときにジャンプしてなぐったほうがやりやすいだろう。

次に、左右から同時に2匹ずつ2回出現する。ここは上下に何度も動いてはさみまんの攻撃をかわして、はさみまんが遠くから近づいてくるのを迎え撃つ。迎え撃つ余裕のないときはとにかく軸をずらして逃げ回ろう。棒が短くなったら早めに投げ捨ててしまい、ダッシュジャンプ攻撃で攻めよう。上下に逃げ回りつつダッシュジャンプ攻撃を当てるのが、はさみまん攻略の一番のポイントだ。

SCENE3

まず、ザコ3人とマカクが出現する。確実に倒すならダッシュ攻撃だ。

その後、ブラッドが2人出現する。中央にあるドラム缶は持ち上げて投げつけてしまってもいいが、置いておけば障害物となる。これを利用して上下にかわしていると敵の攻撃がかわしやすい。

ブラッドを倒したところで、さらにブラッド&マカクが出現。いっそう辛くなる。しかし同時にウマいものを持った運び人が出現するので、何としても取ること。ブラッドとマカクの組み合わせは上下に粘り強く動きつつ戦うしかないだろう。

ヘリ内部の戦い

下に落ちる場所がいくつもあるので、それを目安にして敵の出現パターンを覚えよう。

2つ目のハッチまで

2つ目のハッチまではドゥービーとケンジばかりが出現する。途中でマカクが出現するが、今まで通り確実に倒していこう。

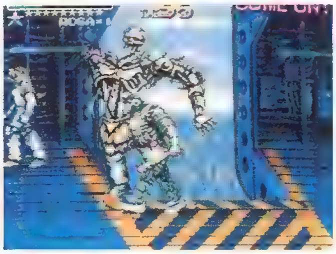
あっという間に2つ目のハッチまで来てしまうと思うが、2つ目のハッチが問題。左からマカクと1面ボスパークスが出現する。とにかくこのコンビネーションは強く、パークスにつかまれている間にマカクがなぐるというパターンにはまるとあっという間に終わってしまう。できるだけ引き離し、1人ずつ戦いたいところだ。

理想的なのは、画面の左上でパークスだけを倒してしまい、その間マカクは画面のまん中でひっかかっているという状態だ。そのためには、マカクを右に投げてしまう必要がある。

しかし、実際にはマカクとパークスは左側から出現する。そこで、右側に十分ひきつけて小必殺技を何度か使い、どちらでもよいからまず右側に投げてしまう。マカクを右に投げればよし、パークスだったら2人は分かれたわけだからその次にマカクを右に投げるのはさほど難しくないはず。


必殺技でとりあえず2人を分断する。

2人とも右側に投げてしまったら自分は左上に行く。ここに入ると敵は追ってこられない。だが、パークスだけを左上に誘いこむ方法があるのだ。左上で円を描くように動くと、パークスが徐々に移動してきて左上に上がってくる。マカクはひっかかったままだ。下に下がれば下がるほど誘導しやすいが、下がりすぎるとパークスにつかまれてしまう。また、右に動きすぎるとパークスも右に行ってしまう。微妙なレバー操作が必要だ。時間をかけてあせらず誘導しよう。


左上でちょこちょこ動いてパークスのみ左上に誘導する。

この場所は、小必殺技をまず使う→マカクを右に投げる→パークスを左上に誘いこむ→パークスだけ倒す→マカクを倒すという手順になる。

そのほかに、左の画面外に2人ともふっとばしてしまい、出てくるパークスをつかんでマカクにぶつけるパターンがある。まず小必殺技を使って2人を画面外にとばし、その場所から上下に移動する。するとマカクは画面外を左右に移動するが、パークスは出てきてしまう。そこで、パークスを先につかんですぐ投げると、マカクにぶつけることができるというわけだ。

ここは1つの大きなポイントで、ここで体力があまり減らなければ後の展開が楽だぞ。

3つ目のハッチまで

いきなり長い棒がささっているのでおもむろに引き抜き、ブラッドの集団をなぐりまくろう。最初は同時に3人をなぐらないといけないので、ひきぬいたときの食べ物を取り、無敵時間を利用して確実に倒すといいだろう。棒が短くなったら投げつけるといい。

棒を使い切ったところで、ブラッドが3人残る。これらのブラッドと戦うときは慎重にプレイしよう。上下にかわしつつ画面を右にスクロールさせ、まとめて右のハッチへ蹴り落としてしまうのがいいだろう。まともに戦うとつらい。


逃げ回ってまとめ、ハッチへ蹴り落とせ!

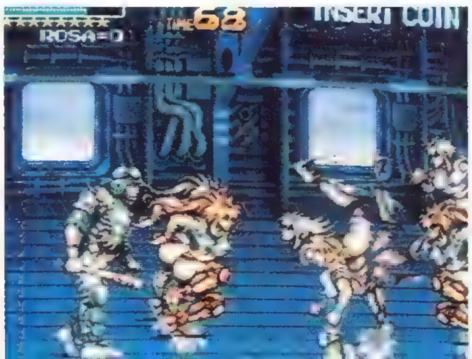
3つ目のハッチでは、スクロールが止まってパークスが左から出てくる。今度は1人なので楽だろう。

4つ目のハッチまで

今度はフォックスと主に戦うことになる。フォックスが3人ずつ出現するので、ダッシュジャンプ攻撃で倒していこう。

2回目の3人組フォックスを全滅させると、左右から大人数のフォックスが出現すると当時に、3人の爆弾運び人も現れる。

ここは、手榴弾から逃げつつ小必殺技を使って爆風から身をかわそう。その後のフォックスの集団は、上下にかわしつつジャンプ攻撃・ダッシ



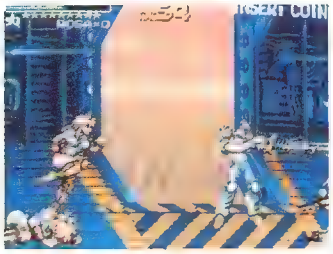
左から突然やってくるはぐれマカクに注意。



天下ご免の暴れん坊!!
これが(ド)のど攻略!!

ユジャンプ攻撃を使って倒す。何人かフォックスを倒すと左からマカクが1人出現する。これを忘れていて、出現と同時にジャンプしてバットでなぐられないよう注意しよう。

ハッチの所までいくと、フォックスが再び左右から2人ずつ同時に4人出てくる。ここは一番下のまん中あたりにいて、左右にジャンプ攻撃を繰り返してパターンにはめて


フォックスと戦っていると右からパークス。

フォックスを倒す。ノーミスでここまで来ていると体力が一番厳しいところなので確実にいかないといけない。

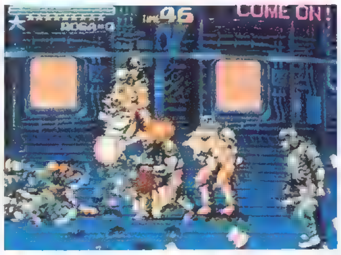
4人のフォックスのうち1人でも倒すと、右画面外からパークスが出現する。忘れていると不意をつかれてつかまれるので注意しよう。こいつは左上に入って、円を描くように動きパークスだけ誘いこんで倒すのが確実だ。

フォックス、パークスを倒しても終わりではない。さらにはさみまんも出現する。しかしここのはさみまんは2面と同じ弱さだ。死ね死ねと言っている間に垂直ジャンプアタックの連続ではまるので、なんら問題ないだろう。

最後のハッチまで

ここまで来れば、ぶたやカレーなどを持ってきてくれる運び人が出現する。ハッチの中に食べ物を落とさないように確実にとろう。これで、ほっと一息。

さて、次はヒヨコの箱があり、マカクの集団が出てくる。ヒヨコはこの場所では、絶対食ってはいけない。次のレッドはさみまん、ラストボスで無敵時間を最大限に活用するためだ。



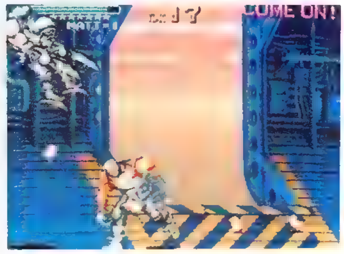
爆弾男と共にはぐれブラッド出現。爆発は小必殺技でかわそう。

マカクの集団はダッシュ攻撃で左右交互に攻撃しよう。マカクを何人か倒すと爆弾男とブラッド1人が出現する。小必殺技で逃げて、ブラッドに注意しつつダッシュ攻撃で同様に倒そう。ここはほとんどノーダメージで抜けたい。

5つ目のハッチに来ると、めしの運び人が来るが、画面上にいつでも取れるように残しておくのが望ましい。

さあ、ハッチでスクロールが止まると最終防衛ラインだ。マカク、パークスがいくつか出てくるが、今までと同様に左上にパークスをおびき出して倒せばいいだろう。問題は赤いはさみまんだ。

このはさみまんは今までよりはるかに速く、凶暴だ。しかもハッチがあるため動ける場所が少ない。そこで、ヒヨコの出番。ヒヨコを食べて無敵になり、ダッシュジャンプ攻撃をぶちかますのだ。また、少しでも危ないと思ったら小必殺技を使ってしまおう。ヒヨコ&小必殺技が赤いはさみまん攻略の切り札だ。



ヒヨコの無敵使用のタックル強し。

ラストシーン クレイボーン爆弾～ドッペルゲンガー

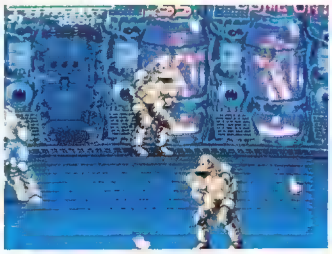
音楽が変わると、Dr.クレイボーンが爆弾を落とそうとしているところに出くわす。こいつを落とさせてしまうとあまりに悲惨な結果が待っているので、いそいでDr.をぶっとばそう。

ザコを蹴ちらすと、運び人が出てくる。体力がこの時点である程度残っていれば、倒さないで連れていこう。貴重な無敵アイテムだ。もちろんヒヨコが残っていればつれていく。


落とさせるな!地獄はもうたくさんだ。

進んでいくと、フォックスが生まれてくるが、運び人を倒してしまわないようにやっつけよう。そしてドッペルゲンガーだ。まずマットが出現する。

マットに限らず、ドッペルゲンガーは画面左端においつめ、少し上下にずらしてパンチを連打すれば倒すことができる。普通に戦うとても強いので、こうして戦うしかないだろう。


画面端に追いこんでパンチパンチ!

マットを倒すとローザとザンのドッペルが出現する。出現したら画面右側で近づいてくるまで待ち、小必殺技を2回使って左の画面外に押し出せばパンチパターンが使える。

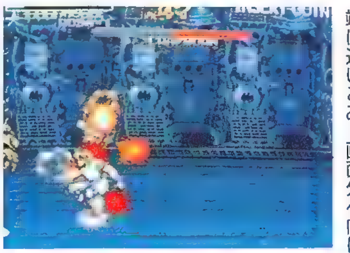
マットを使っている場合や、パターンが崩れたり、残っているヒヨコを避けるのがめんどくさい場合は小必殺技や大必殺技でドッペルを倒してしまってもいい。残り人数と体力回復があればへたにまともに戦うより確実だ。

ラストボス Dr.クレイボーン（だったもの）

よっしゃ追い詰めたぜ。こいつは今までの敵より弱いように見えるけど、いきなりマシーンに入り化け物に変身してくる。しかも体力が少ないのでおかしいなと思うと、もう一回マシーンに入って体力バリバリに増やしてくるという始末に終えないヤツだ。

しかしここまで1ミスで来ていたら勝ったと思っていい。超必殺技連発でだいたい勝つことができる。でもそれだけでは攻略になっていないので、もう少し確実な方法を紹介しよう。

それはラストボスを画面の端に追いこみ、画面外へ向け


小必殺技で端に追いこみ…、


垂直ジャンプキックの連打だ!

てローザなら垂直ジャンプキック、ザンなら横へ跳び蹴りを連打するというものだ。端に追いこむのは小必殺技がよい。4～5回当てるとだんだんずれてきて逃げられてしま

確実に減らせる。

また、水色のすさまじい誘導弾を出してくる前なら少し


マットのダッシュジャンプはつえ～ぞ。

上下にずらしてダッシュジャンプ攻撃をすれば当たることが多い。正面から行くとまむしドリンク攻撃?にやられるぞ。もちろん、ヒヨコなど食べ物が残っていれば無敵時間を利用してつかみにいこう。

問題は、ときどきボスが完全無敵状態になってしまうことがあること。こんなときは、たとえマットボンバーを10回撃とうが1発も当たらない。こんなときは、無理やり近づいて1回つかめば無敵モードから解除される。つかんだ後攻撃できないでやられてもかまわない。ただし、つかむ以外に解除方法はない。このためにヒヨコを1匹残しておきたいところだ。

まったく体力がない場合は上下に水色の誘導弾を歩いてかわし、誘導弾のすきに近づいてつかむことも不可能ではない。ただしとても難しいので、最後の手段に使おう。こんなのを極めるより、ボスまでノーミスで来るほうがてっとり早い。ノーミスで、気持ちよく超必殺を使いまくろう。

全面クリアすればローザなら、ゲームエンディング史上初のカラオケモードとなる。さあ全国のみいはあたち、エンディングで歌おうぜ!

前半でつまずいている あなたのために チョー親切リポート

担当：DON

主要敵キャラ8人を完全攻略——これで怖いモノなしだ!!

アンダーカバーコップスでは自分の技を知っておくことのほかに敵キャラの対処の仕方を知ることが先に進むためには必要不可欠だ。よってザコキャラ7人＋1面ボス・パークス（5面ではザコとして登場）の倒し方を公開するぞ。

ヤラれるために出演? ドゥービー&ケンジ



やられるために出てくる奴らだ。しかし油断はできないぞ。ケンジはともかくドゥービー、特にたいまつを持った奴ら（2面で登場）は正面からヘタに近づくとボコボコにやられることもある。しかし、しょせんはザコ、簡単につかめて投げられるので、不用意にナメなければ楽勝だ。さあ！投げまくって点かせしよう。

ダッシュアタックが手ごわいぞ! ブラッド

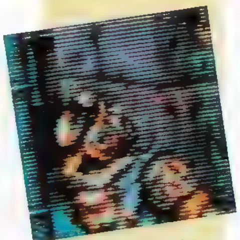


こいつはドゥービーやケンジよりかなり強い。こちらとY軸が合うとダッシュしてきて攻撃するからだ。しかもなぜかつかみにくいので一気に投げ技で倒せないのも難点。しかしコイツもダッシュさえさけてやればザコになる。またマットならダッシュしてきたところにパンチが入るのでそこから連続技にもっていけるぞ。



ダッシュに対してカウンターでパーンチ!!決まると気分がいいぞ。

バットをふり回すアブナイ人 巨漢マカクだ!



彼にはジャンプアタックをしようとするとバットでカウンターをくらう。それにバット攻撃はかなりイタイので攻撃をくらうわけにはいかない。さいわい比較的のろいので簡単につかみ技が決まるし、ダッシュ体当たりからのつかみ技が有効である。他キャラと出てきた時はダッシュアタックで地道に戦おう。マットやローザなら遠間からのダッシュジャンプアタックも返されないぞ。



このダッシュにはさすがのマカクも反応できない。要するにニブイのね。



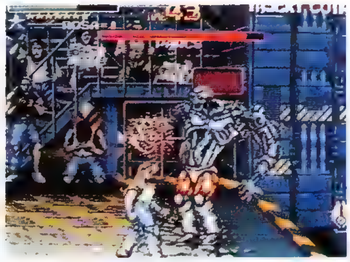
天下ご免の暴れん坊!!

これが(ゲ)のど攻略!!

最終面ではただのザコ? 1面ボス・パークス



コイツに対しては基本的にY軸をずらしたままX軸を合わせてのつかみ技が基本。5面ではうまく誘導してつかんでは投げて下に落としてしまおう。またY軸が合っていたら間合いが遠ければザンならジャンプアタック、マットやローザならダッシュジャンプアタックが有効だぞ。近いときは必殺技でダウンさせて軸をずらすように。



Y軸を合わせないようにしてつかもう。

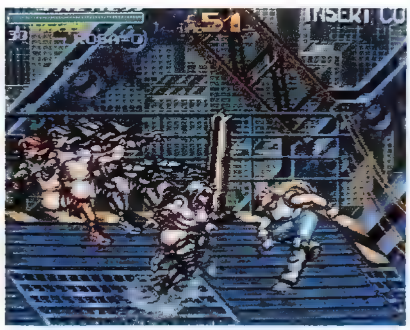


間合いがけっこうシビアだが決めやすくもある。

敵キャラ唯一の女性キャラ・超薄着でセクシー・フォクシー



彼女らは基本的に体をエビぞってのサソリのような蹴りが強い。しかも集団で出てくるのでつかみ技もしづらいのだが、ザンなら連続技からの投げ、マットはジャンプアタックやダッシュ攻撃、ローザはつかんでプラズマブレードを1回入れてすぐに投げる、などの攻撃が有効だぞ。



これだけの数がいたら、まずは投げ技などで一気に左右どちらかにまとめること。

やわらかいクセに攻撃はしつこいぞ・モグラリアン



この敵はパンチでも何でも当たれば1発で倒せるが、その1発をなかなか当てさせてくれない。おまけに全くつかむことができないので主に判定の大きい技で攻めることとなる。ザンなら蹴り技、マット、ローザはジャンプアタック中心で攻めるべし。

ほかにも奴の上側に回りこんでアタック連打もけっこう有効だぞ（下側だとなぜかくらうことが多いようだ）。



こうしてれば自分から死にに来てくれる（まれに攻撃をくらうが座標の問題もあるようだ）。

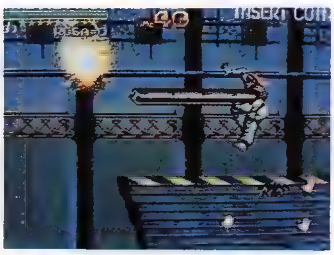
このゲーム一番のあやしいキャラ・はさみまんだ!!



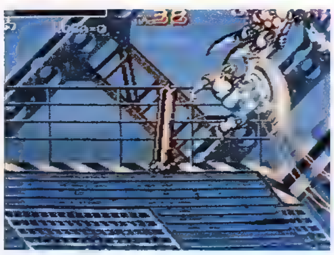
基本的には武器を使って倒すのが一番楽（一発で死ぬ）だが、2面や3面はアイテムがあるので確実でも5面は少しツライ。それに武器にたよるのは武器をとろうとする度にくらうということもありうるので、ここはジャンプアタックのパターンを書こう。

まず敵が空中でフラフラしている所に自分を合わせる。このとき相手のカゲに合わせるのがコツだ。あとは垂直ジャンプアタックを出すだけ。数回当たれば「だめだぁ〜!!」と死んでくれるだろう。

ほかにも突っこんでくる所にジャンプアタックも可能。後半に出てくるやつは、ジャンプアタックを地道に当てないとダメだぞ。



この鉄骨でバキッとやるのが一番楽。



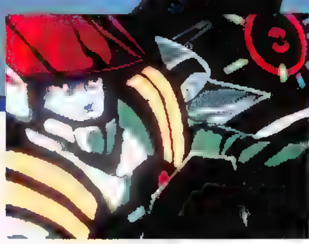
このパターンもけっこうハメやすい。一応全キャラできるぞ。



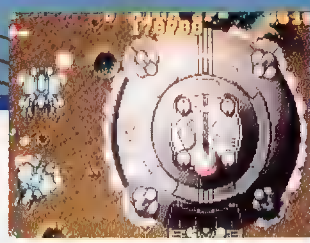
超時空要塞
マクロス
MACROSS
©BIG WEST
©BANPRESTO
MACROSS
VF-1S SUPER VALKYRIE
MACROSS SDF-1
ARMORED VALKYRIE VF-1S
DESTOROYED SPARTAN
REGULT SOLDIER
忘れられない戦いがある・・
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

待望のマクロス シューティング9月上旬登場予定！









編集人　牧野明日香

ああどもども♡飛鳥です。最近ちょっと家庭用のゲームはしてないので、思い出のゲームの話でもしちゃいましょうか。
チうっしっし。チャゲ夫でし。あるぞあるぞ最近は魂斗羅スピリッツをやっとるぞ。面白いでしカッコイイでし難しいでし。鬼のように難しいけど、裏ワザで30機に増やしてEASYにして連射をつければエテ公でもクリアできるでしょ。しかしあれでしね、最終面の歴代ラスボスラッシュには苦戦を強いられるのは必至でしね。
ああの、あたしの思い出のゲームの話が……。
チやはり3面のボス戦なんかもうスゴイでしね。ビルとランスは既に人間やめちゃってるでしね。ミサイルに飛び移りながらボスと戦うなんて誰が考えるんでしかね。やって思わずカウバー…もといアドレナリンを分泌しちゃったでし。
あ思い出のゲームはね、メトロイドなの、やっぱりプリンスタの……。
チさて今月のこの一本はSFC版のソニックブラストマンでし。紹介はS.B.M仙人の僕と飛鳥ちゃんでし。
あわーん。

たまにゃー家でゲームをやりたいアーケード野郎のためのコンシューマースポット、略して…

CON コンスポ SPO

今月のこの1本

ソニックブラストマン





SFC
タイトー
9月中旬発売
8500円
©TAITO

ソニックブラストマンの歌

作詞作曲　チャゲ夫
うた　チャゲ夫&飛鳥

遠い星からやってきた
正義の腕力馬鹿力
コソ泥だろうが
戦犯だろうが
有無をいわさず
グルグルパンチ
殴ってまるめて
宇宙へポイ捨て
不法投棄のエリート星人
男だったら拳で語れ
WOOWOO
殴れ大統領
たたけビザなし
星のかなたへ強制送還
ブラストブラスト
正義のおやじ（オーイエ）
走れ僕らの
ソニックブラストマン!!

僕やってみて思ったでし

チャゲ夫

アーケード版とは全然ちがうでしね。奥行きのあるオーソドックスなアクションゲームに仕上がってるんでし。
注目すべきは技の多さ。通常攻撃のほかに、実に9種類もの技があるんでし。これについてはまたのちほど。
ステージを進んでいってラストにはボスが待ち構えているんでし。ちょっと長い道のりが気になるところでしが、それは攻略しがいがあるというものでしね。家庭用だし。



カニを倒した！今夜はカニ汁よーん。

わたしのメガトンアイルトンパンチをうけてみろ!!

ソニックブラストマン

私やってみて思ったの　飛鳥

すっごいソーカイ感なの！バコーンってかんじで気分も晴ればれ明日はホームランなのよね。超大技のダイナマイトパンチを撃つときは、音成合成で「わたしのパンチをうけてみろ!!」って決めゼリフをいうの。カッコイイの！ステージをクリアするとボーナスステージが待っているの。これはアーケード版と同じで「3発殴って○○を壊せ!!」なのね。アーケードファンもニッコリのサービスね。





必殺技あれこれ　チャゲ夫

さっき書いたけど技の豊富さは注目すべき点でし。ゲームを極めて1コインクリアを目指すなら使う技も決まってくるとは思うでしが、とりあえずワイワイやるならいろいろ技をくり出すのもよろしいんじゃないかとでしょうかね。



てえーい！あけっぴろげキックだ！

☆ローリングソバット
いまいちタイミングがとりづらいでし。いわゆるジャンプキックの要領でしね。



ギュンギュンギュン…おら痛えぞ！

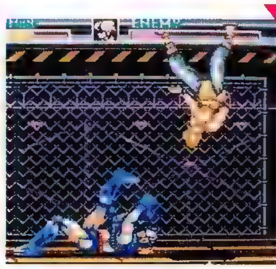
☆ローリングパンチ
よくアメリカのアニメでやるやつでしね。うでをぐるぐるまわして殴る。いい味出してるでしょ。



これをくらったら誰でも廃人だ。

☆ワンハンドスルー
敵をふんづかまえて片手でブンブンふりまわし、しかるのちに投げとばす技でし。これは笑えるでし。

☆巴投げ
レバーを下に入れつつ殴りつづけると出るんでし。



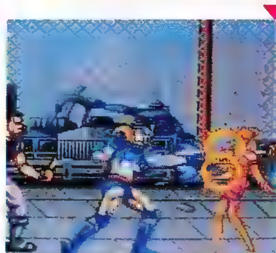
☆ジャイアントスウィング
ピヨピヨしてる敵をつかまえると豪快にグルグルとコマのようにまわして投げるでし。



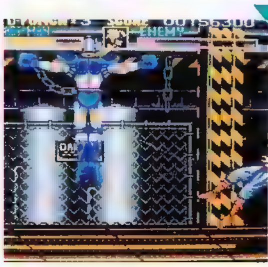
☆ソニックアッパー
切れ味バツグンの超アッパーでし。



☆ブラストショット
敵をつかんで人間サンドバッグにしてしまう技でし。スピード感バツグンでしょ。



☆スクリューボンバー
ヘリコプターみたいにグルグル回転してまわりの敵をなぎ倒す技でし。使うと自機がピヨピヨになるのでイマイチでし。

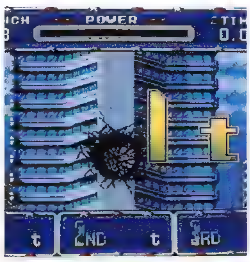


☆ダイナマイトパンチ
SBM最大の大技でしね。画面内のすべての敵に100メガトンの大ダメージを与える技でし。使用回数制限ありでし。いわゆるボンバーでし。



ヒットステージなのね　飛鳥

アーケード版でおなじみ、3発殴りイベントなの。でもだからといって力まかせにパッドをたたくなんていうことしちゃだめよ。ポイントは運打とたたく位置よ。ソニックブラストマンにあわせて「わたしのパンチをうけてみろ!!」とさけんでパ――ンチ！

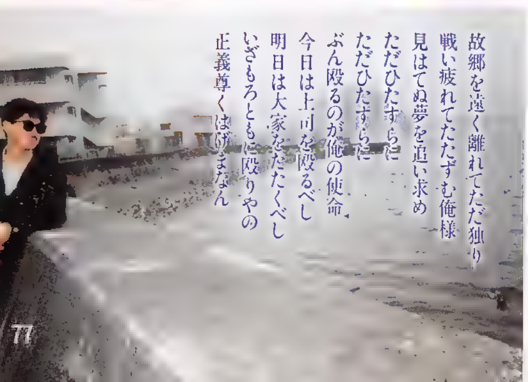


飛鳥ちゃんパンチ力ないのでーす。

ソニックブラストマン エンディングテーマ

作詞作曲　チャゲ夫
うた　素肉部　裸州人

故郷を遠く離れてただ独り
戦い疲れてたたずむ俺様
見はてぬ夢を追い求め
ただひたすらに
ただひたすらに
ぶん殴るのが俺の使命
今日は上司を殴るべし
明日は大家をたたくべし
いざもろともに殴りやの
正義尊くはげまなん



今月は僕の師匠(手前)との共演でし。

チャゲ夫のニューゲーム

盗(ほしいまま)

いやあ〜、バルセロナは熱かった!



スーパーバレー'92 イン バルセロナ

アーケードで超ロングランヒットしたスーパーバレー91がバルセロナモードで登場だ。

SFC	ビデオシステム	発売日未定	価格未定

アーゲード版では、純粋にスポーツゲームとして楽しめるものであるが、SFC版はそのモードに加え「ハイパーモード」なるものがあるのだ。

このハイパーモードは必殺技使い放題というとってもダイナミック! スポーツというよりは、格闘といったほうがいいだろう(最近の格闘ブームの影響かなあ)

このほかにもパワーアップしたところがある!プレイ時間を気にしなくてすむので、より多くの演出で、さらに優れた雰囲気をつくり出している。SFC版ではなんと監督がいるのだ!君のよきアドバイザーとなるのはまちがいないだろう。

アーケードで出ないのかなあ!!



イメージファイト2

あの名作、イメージファイトのパート2がPCエンジンで登場!!シューティングファン待望の一作だ。

PCエンジンスーパーCDロム	アイレム	発売日未定	価格未定

かつて、世のシューティングファンのやる気をかきたて、ビギナーからマニアまで多くの層を巻きこんだ、アイレムのヒットゲーム「イメージファイト」の続編がPCエンジンで発売になる。

ゲームのほうはまだ完成していないが、画面写真を入手したので見てほしい。

「敵"エイリアンフォース"の地球到達まであと2年。人類は3年前の戦いが単なる前哨戦であったことで改めて思い知らされた…」

協賛:安全地帯撲滅委員会
地球の緑は大地に運動促進会
(FRS-N・O)

汝、ロボット野郎に立ち向かえるか?



バトルテック

ゲームはここまで進化した!

SFC	ビクター	発売日未定	価格未定

ゲームジャンルは、3Dフィールドを数々の操作(ロボットの移動や武器照準をあわせるなど)を駆使して敵をたおす3Dアクティブ・シミュレート。バトルテックっていうゲーム自体はものすごく難しいのだけれど、難しければ難しいほどやり込むのが、ゲーマーなんだよね。

そういえばバトルテックって、日本ユーザーにうけるためにロボットや背景設定をガン○ムやマク○ス、モス○ーダなんてのにもおきかえて販売しているんだよね(マニアックだね〜ぇまったく)。

また、同企画でスターウォーズ(1作目)も発売予定している。(ゆさ)

トランキランダーで乗り移れ!



ブレイゾン

自機のパワーアップは、敵のロボットを撃つことでできるのがすごい!

SFC	アトラス	7月24日発売	8500円

デモがしっかりアニメしていた(なかなかよく動く)ので実際プレイをしていなくても印象に残っていた人もいたんじゃないかな。

敵のキャラクターのボディを奪って戦うことができるシューティングというのがこのブレイゾンの売り。

乗り移れるものは一応ロボットタイプと一部の飛行機。ゲーセンで見てると、グレインビートを奪う人が多かったようだ。意外に強力なサイドアームが使えるからだ。さすがにシャドー・ブレード(超高速機)を奪う人はいなかったようだけどね。上手に移植はできてるみたいなので違和感はないだろう。(ずる)



CON SPO
コンスポ



なお、当コーナーに[illegible]介された方には、もれなくコンスポ[illegible]





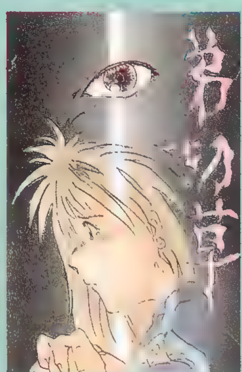
▲名古屋市 骨凡太くん ㋠やっぱナイストでMCD買う人は多いでしね。



▲北海道 ARTあすなろさん ㋔温泉に行ったら地元のお子様がやってたの。



◀和歌山県 からんせ㋾くん ㋔わたしとしてはギャラクシーウォーズが…。



▲静岡県 与那国くん ㋔温泉に行ったら本物の弟切草を売ってたの。

ここのところチョット投稿が少ないみたいよ。困っちゃうわ。どんどん送ってね、お願いね。



ゲーメスト マスコット・キャラクター ニックネーム決定投票





8月号で募集した「名前がないぞ」係に、たくさんのご応募どうもありがとー！
集まった名前は下記のとおりです。ここで、恒例の読者投票をお願いします。今月号のアンケートハガキに、これは！と思った名前の番号を書いて送ってくださいね。投票の締め切りは9月20日消印有効。

①むーちゃん	⑥ガンマ	⑪クルル	⑯ちょんぼ
②ゲートちゃん	⑦ガム	⑫キララ	⑰まーる
③クリアちゃん	⑧エスト	⑬ドドンパ	⑱グッピー
④ギョム	⑨ワンピ	⑭ピーカン	⑲げむ子
⑤メストちゃん	⑩ツーピ	⑮ぜんちゃん	⑳ゲータロー

※本当はみんな、女のコと相棒に分けて名前をつけてくれたんですが、あえて区別しませんでした。好きなのを選んでね！

月刊ゲーメスト9月号増刊 ストリートファイターII ダッシュ 発売記念!!

増刊号描き下ろしイラストがテレカになる!!
君のお気に入りのイラストはあるかな?

緊急製作中!!





ダッシュ増刊発売記念テレカ
春麗(GC-1)　1300円　送料サービス
※他のキャラも製作中だ!

- ■リュウ
- ■ケン
- ■ガイル
- ■ダルシム
- ■ブランカ
- ■ホンダ
- ■ザンギエフ
- ■バイソン
- ■バルログ
- ■サガット
- ■ベガ



好評発売中！

見つめて春麗・テレカ(C−19)
●1200円　送料サービス

※通販のお申し込みは次頁の読者サービス部へ。

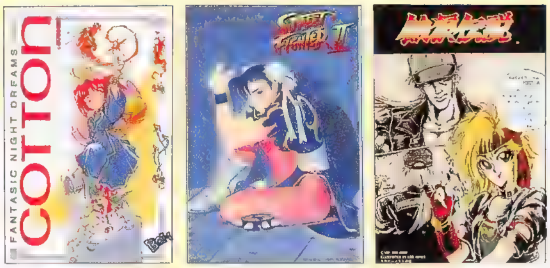
GAMEST ゲーメスト ポストカードフェア

読者サービス部

お申し込みの定価合計2500円ごとに
ポストカードセットのおまけが付きます。

今月はこれが付く!!

Aセット(10月号)



こっちは11・12月号用です。お楽しみに!

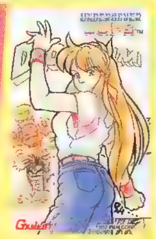
Bセット(11月号)

Cセット(12月号)





新製品



うわさのバンプー娘登場!

UCCテレカ
(I-1)●1200円
送料サービス

新製品



ファイティング春麗下敷き
(C-18) 送料1枚175円
●280円 2枚以上250円

新製品



ストIIダッシュ・レポートパッド
(C-20) 送料1冊250円
●350円 2冊以上360円

余裕の1年分収納だ!



ゲーメスト
NEWバインダー
(B-2)
●1200円 送料600円
※破損予防ため宅配便での発送になります。送料何冊でも600円です。



ストIIダッシュ
大会記念テレカ
(G-5)●1200円
送料サービス



ストIIダッシュ
最強テレカセット
(C-15)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円

復活!!



ストII最強下敷きセット
(C-12)下敷き12枚・特製ファイル付き
●3800円 送料600円



ストII最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円 送料360円 ※このセットはバラ売りはしていません。

残暑になんか負けないぞッ!



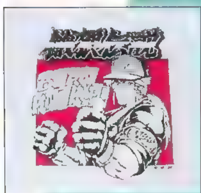


ゲーメストオリジナルポロシャツ
(W-9)●3800円 送料360円
サイズ:M、L カラー:白、黒
※サイズとカラーをお忘れなく。

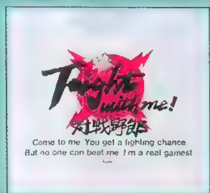




■オリジナル・キャップ(カラー:黒、白)
(W-8)●送料込み3800円(本体価格3000円)
■オリジナル・マグカップ
(G-7)●送料込み1600円(本体価格800円)
※ご注意:この商品は破損予防のため単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。



餓狼Tシャツ
(W-7)●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。



対戦野郎Tシャツ
(W-6)●2300円
送料360円 ※バック・プリントです。



雑君Tシャツ
(W-10)●2300円
送料360円 ※フロント・プリントです。

地盤沈下もなんのその！たぎれ！たぎれ〜！

下敷き

■各250円（ただし★C-11★K-2は280円）送料1枚175円　2枚以上250円



★出たな!!ツインビー（K-2）（280円）
★オリジナル春麗（C-11）（280円）
■ストII（C-6）
■ファイナルファイト（C-3）
■ストライダー飛竜（C-1）
■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P-1）
■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P-2）

オリジナルグッズ



■ストII カンペンケース
（C-7）●600円
送料1個250円
2個以上360円



■オリジナルテレカケース
（G-4）●1000円
送料2冊まで250円
3冊以上　360円
※テレカ24枚収納。
（ご注意）テレカは付いていません。

■ゲーメストバインダー
（B-1）●800円
送料何冊でも600円



■ストIIレポートパッド
（C-5）●300円送料1冊250円
2冊以上360円



■冨士宏のワルキューレレターセット
（F-1）●600円
送料2セットまで250円　3セット以上360円

テレカ

■各1000円　送料サービス



■グラディウス・テレカセット
（K-6）テレカ5枚・特製ケース付き
●6000円　送料400円
☆おまけにグラディウス・ミニノートが付いてきます。



■オリジナルストII（C-10）
■餓狼テレカ（SS-1）
■春麗ダッシュテレカ（C-16）
■春麗テレカ（C-8）
■コットン（S-1）



■ゼクセクス（K-3）
■出たな!!ツインビーA（K-1）
■出たな!!ツインビーB（K-4）
■キャプテンコマンドー（C-14）
■オリジナル春麗テレカ（C-9）



ストIIステイショナリーセット（SC-1）（レポートパッド・下敷き・カンペン）●1100円　送料1セット360円　2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ストIIニューアイテムセット（SN-1）（オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ）●2200円　送料1セット250円　2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ツインビーセット（K-5）（下敷き・テレカ2点）●2200円　送料1セット250円　2セット以上500円
☆おまけにツインビーノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

ゲーメスト読者サービス部通販お申し込み方法



Ⓐゲーメストオリジナルシャープペン＆ボールペン　☆10点

○ゲーメスト本誌についている別紙の払い込み通知票、または郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
○価格は税込みです。
○ビデオはVHSのみです。

送　料



Ⓑゲーメストタオル　☆40点

○ビデオ・テレカは送料サービス。
○CD 1枚…250円、2枚（2枚組）〜3枚（3枚組）…360円
4枚以上…400円
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例）テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
以上を一括ご注文の時、送料は730円です。

ゴールドチケット サービス



Ⓒ㊙サービス部テレカ　☆20点

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、点数分のチケットを同封して封書で「サービス部」までお申し込みください。

郵便振替口座番号　東京5−98420　㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ　☎03-3293-9326（月〜金）

ジグソーパズル

送料各600円



◀ザ・ワールド・ウォリアー（CO-1）500ピース●2000円



◀史上最強の12人（CO-2）500ピース●2000円



▲ストリートファイターIIカードゲーム（CO-5）
●1500円　送料360円　※1〜12人用



▶宿敵（CO-3）300ピース●1400円



▲格闘家・春麗（CO-4）300ピース●1400円



◀地上最強への道（CO-6）1000ピース●3000円

販売／セントラルホビー株式会社

お願い　送料などの不足分は、商品到着後2週間以内に切手または郵便為替でお願いします（送料などが多いときは、差額はお返ししています）。



by SHO太郎侍 VIDEO & CD インフォメーション

☆CD情報は112～113頁も見てね。

月間TOP10　7／1～7／31　(ゲ)屋集計

	順位	商品番号	タイトル	ポイント		定価
ビデオベスト10	1位	V−58	ストリートファイターII場外乱闘編	137Pts	㋚	6800円
	2位	V−62	スターブレード	120Pts	㋪	4900円
	3位	V−59	麻雀クエスト	85Pts	㋭	3800円
	4位	V−54	ナイトストライカー	77Pts	㋖	7000円
	5位	V−55	ワルキューレの伝説	60Pts	㋖	4000円
	6位	V−53	ストリートファイターII	51Pts	㋚	5800円
	6位	V−7	ストリートファイター	51Pts	㋚	3378円
	8位	V−48	グラディウスIII	43Pts	㋖	6500円
	9位	GV−1	ファイナルファイト	34Pts	—	7800円
	10位	V−61	ゼクセクス	26Pts	㋖	6500円
CDベスト10	1位	01182	春麗飛翔伝説	157Pts	東芝EMI	3000円
	2位	01184	プリルラ	29Pts	㋚	1500円
	3位	01183	ラッパデリック	23Pts	㋚	2500円
	4位	01178	ダークシールII	16Pts	㋚	1500円
	5位	01149	ストリートファイターIIイメージアルバム	14Pts	㋚	2500円
	6位	01185	パーフェクトセレクション・ゼクセクス	13Pts	㋖	3000円
	6位	01176	餓狼伝説／ラストリゾート	13Pts	㋚	1500円
	6位	01181	バトル野郎～100万人の兄貴～(SLCD)	13Pts	バップ	930円
	9位	01179	サウンド・ロコモーティヴ	12Pts	㋖	3000円
	10位	01175	ヌーベルヴァーグ（2枚組）	7Pts	㋚	3200円

今月の総評

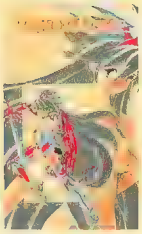
いよいよ夏休みも大詰めですね。みんな、宿題は終わったかな?終わってない人は、徹夜で頑張るよ～に!ではってみよ～!

ビデオ編

ストII場外は相も変わらずですが、スタブレが2位に上がってきましたね。スタブレのビデオといえば、この前100インチの液晶プロジェクターを持っている友人の家でこれを見て、ちっと気持ち悪くなりかけました(笑)。これはLDも同数程度出てるので、総数としてはストII場外を超えてます。麻雀クエストもランクアップ。ナイストはあまり変動してないですが、ここにきてワルキューレが復活してますね。ゼクセはランクダウン、このまま圏外行きの運命かぁ～?先月の8～9位にあったマニア様御用達の品は、見る影もございません。


■ストリートファイターII場外乱闘編


■スターブレード


■麻雀クエスト

CD編

上位3つに新譜が上がってます。ダントツは春麗飛翔。ポイント数がズバ抜けてます。プリルラは結構センスの良いVGM揃いなので、個人的にも気に入ってます。ラッパデリックもいい味出してたなぁ。

パーセレのゼクセクスも6位に入ってますね。ノリが良くてお薦めでしょう。ヌーベルバーグはとうとう圏外落ちの11位でした。新音源パワーで来月の健闘を期待します。


■春麗飛翔伝説


■プリルラ


■ラッパデリック

㋐＝アルファ㋚＝サイトロン㋖＝キング㋪＝ビクター㋭＝ポリスター

8月の新作

▼26日



コナミ・ゲームミュージックコレクション　Vol.5
〈01190〉㋖●2800円
☆ヘクシオン、他2ゲーム。

▼21日



ドラゴンナイトIII
〈01188〉NECアベニュー●2800円
☆シリーズ第3弾！全30曲。

▼18日



達人王
〈01189〉㋚●1500円
☆オリジナル、SEに加えノリノリのアレンジも収録。

ストリートファイターIIダッシュ 究極奥義編

興奮の60分!
究極の対戦ビデオだ!

ついにストIIダッシュのビデオが発売される。その名も「究極奥義編」。今回も全面的にゲーメストが監修しているので内容は保証済みだ。

待ちきれない人のために内容を少し紹介すると、まずは「連続技」の紹介から始まる。相手をピヨらせたときに大ダメージを与えるものから、つかみ技からの連続攻撃もあり知っていなければ参考になること請け合いだ。

そして、ストIIダッシュのウリのひとつ、「同キャラ対戦」を全キャラ紹介している。時間の都合から1ラウンドしか紹介してないが、見応えは十分あるぞ。

続いて、「対戦ダイジェスト」と称して、アツい対戦プレイの数々が収録されている。これも時間の都合から1ラウンドしか紹介できないが、ゲーメストスタッフが選びに選んだ組み合わせなので安心してくれ。

息抜きに「珍プレイ・好プレイ」もある。ここでは、対コンピュータ戦の笑えるプレイから実用的なプレイ、対戦でのバグを利用した笑えるプレイなどが収録されている。

そして、このビデオの最大の見どころ「サイトロン杯・最強キャラ決定戦」だ。ストIIダッシュに登場する全12キャラでトーナメントを行っているのである。さて、最強キャラの栄誉は誰の頭上に輝くのであろうか?

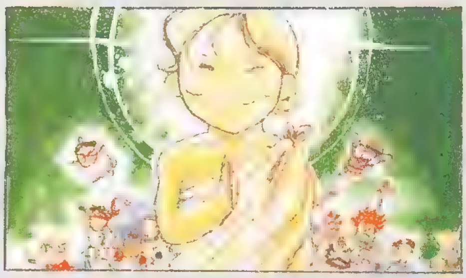
このビデオでのナレーターは、全体を受けもっているのが子安武人さん。そして最強キャラ決定戦では、スペシャルゲストとしてFMWでおなじみの、涙のカリスマ・大仁田厚さんが声の出演をする。

また、巻末にはおまけとしてスーパーファミコン版のストリートファイターIIのCMも収録されている。

（やまかわ悠理）



ストリートファイターIIダッシュ
～究極奥技編～
（V-64）㋚●4800円
ビデオ　9月18日発売



「誰?このイラスト描いたの」㋝
「なかなかいいでしょう?」
「……」

*ビデオ・CD通販のご注文はサービス部へ。81ページのお申し込み方法を見てね。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 ― 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 ― ― 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 ― 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

ゲ屋 瓦版

かわらばん

第20号

編集人　古葉ハー
ゲ屋瓦版
1992年(平成4年)
9月1日(火)



▲小田原市
石井ぜんじ君

ダッシュ大会、超爆裂!!

7月26日…遂にダッシュキャラ限定大会が始まりました。この号が発売される8月30日には12キャラの総合王者が誕生しているハズ。神保町で早売りを見つけたキミは30日はゲ屋にダッシュしよう。

8月10日現在では、7月26日にリュウによる大会。優勝者は、内山雄介君。7月29日にはバルログ大会が行われ、ルイス・クリストファー君が優勝。8月1日には、ガイル大会が行われ、優勝は日野君。8月2日には、バイソン大会。優勝は、今村雄一君。ゲ屋決勝大会は8月30日。夏休み最後の日はコレダ。みんなガンバってくれ〜。

リュウ、バルログマスター決定!

早速だが、7月中に行われたリュウ大会とバルログ大会の結果報告からおっぱじめよう。

7月26日のリュウ大会はほとんどのプレイヤーが足払い波動をマスターしており、ジャンプするのはピヨったとき、って感じでポイントは大足払いをいかにうまく当てるかにかかっていたようです。

結果、リュウ代表となったのは内山雄介クン。す・ば・ら・し・い。

続く2回目のバルログ大会は壮絶な空中戦が繰り広げられ、空の大魔王に輝いたのはルイス＝クリストファーくん。スターダストドロップを使わない彼は、「ケリのほうが確実、同キャラ対戦は運も絡みますからね」とハーフィーな日本語で我々をたじろがせてくれました。いやしかし、本当にイズナとツメの使い方がうまかった。

来月はいよいよ決勝戦！ばっちり来月号はチェックしておこう。

冬馬由美&チュンリガールゲ屋に上陸

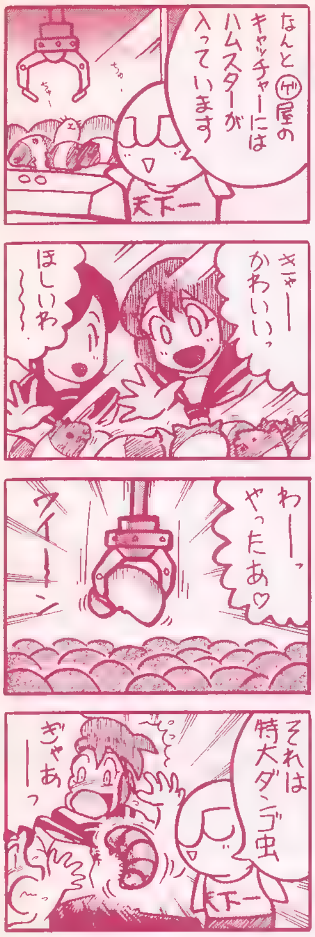
当日は超〜っ混雑!!入場制限までしてしまってゲ屋の外には100人以上のお客様が…当日は本当にゴメンなさいね。おかげさまでCD「春麗飛翔伝説」はウン百枚も売れ、チュンリーガールとの写真撮影もあってGOODでした。



冬馬由美でーす。

ゲーマデリック GF予行演習!!

みんなラッパデリックはもう聴いたかな?編集部で大人気のこのCDから数曲を選んで予定外のミニライブが行われ、超グッズが当たるクイズ大会も好評でした。また来ておくれ〜、ゲーマデリックゥ〜!!





ゲーマデリックはとどまるところを知らないのだ。



9月のイベントのココロ

1日(火)〜6日(日)
新学期フェア&第3回ゲ屋カルトクイズ(ナムコ編)

セットのグッズの割引期間だ。クイズ大会は今月はナムコで攻めるぞ。1日4人×5日で6日は決勝戦だ。

12日(土)・13日(日)・15日(火)
マクロス発売記念ゲーム大会

川島名人のゲームが遂に発売！詳細はゲまで。

17日(木)〜20日(日)
ダッシュビデオ発売記念ビデオ説明会(20日のみ)

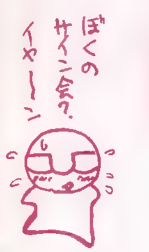
待望のダッシュがビデオになった!!当日はプレイヤーの編集部員が解説&説明&質問会に駆けつけるぞ。期間中、ビデオお買い上げの人にはプレゼントもあるぞよ。

22日(火)〜30日(水)
ダッシュ大会直前第2回10人抜き大会

10人抜いてカウンターまで。10月4日(日)は決勝戦だ。もちろん賞品もムフフなのだ。

23日(水)・26日(土)・27日(日)
アイランド増刊発売記念サイン会やハガキ展

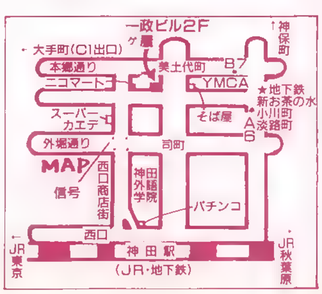
23日は雑君&栗原、26日は古葉&栗原、27日は藤原&栗原がサインしてくれるのだ。当日整理券あり。



イベントは全部2時から

●9月のゲ屋基板はストIIダッシュと店長、推薦のゲームです。





☎03-3293-9325
★通販のお問い合わせは☎03-3293-9326
読者サービス部へ

営業時間
12:00〜19:00
月曜定休

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル２Ｆ

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

irem
IREM CORPORATION

UNDERCOVER COPS™

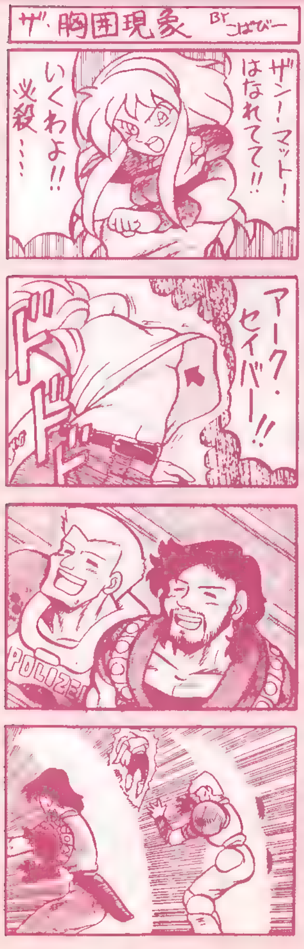
S.E.セレクション

アンダーカバーコップス

SPECIAL EDITION

開発原画&音成合成

アンダーカバーコップスのSEはとても気が利いていると思う。3人のキャラの個性そのものが際立っているうえに、それがゲームの中で無理なくいかされている。SEのバツグンのよさがそれを可能にしている。









はいやぁ
そうよ
私のケツは
鉄だわ
だから 私の尻は
私の尻は軽くはないのよ!!
ROSA
FIRE WAVE ROLLING
コニチワ
サヨナラ
ハラキリ
ダメだあ。
死ね
はあイ
えーい
いたぁい
いやん
BUST YOU UP
バンプゥ
あ
ヘイ
ああ
DEATH 1
あぁああ
DEATH 2
はやぁ
んゥ〜ん
アぁクせイバア

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

通販で本を買う人へ

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通信申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田1-15-15 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

何回も言ってるけど、やっぱり今月も言わずにおられません。「没になっちゃった人、本当にごめん。でもねー、やっぱりしょ～がないんだ」。

ところで最近、本もサークルも、どうも個性が薄くなってるぞ。よろずサークルばかりってのも、ちょっと寂しいんじゃないかな？

投稿規定

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号～△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。9月20日までに届いたものは12月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くよーに。ないと没る確率高いぞ。

同人誌紹介

値段は送料込みです

空より海より



サークルSNA発行、A5判82頁オフ、表紙カラー。

「90パーセント、ストII中心のゲーセン本です。ごめんなさい、ここでは隆と春麗ができています（笑）」

ショートギャグマンガ誌。ちょっとめずらしいタイプの、かわいい春麗が見られます。

500円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒497 愛知県海部郡蟹江町今東郊通6 横江由美子「空海」係）

出たな!! Win Bee

ガンダーX発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。

「吉崎観音さんをゲストに迎えました。ウィンビーファンなら買うべし」



それぞれ違ったかわいい絵柄の10人による、2～10頁のマンガ6本やイラストなどで構成。レベルは高い。

600円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒572 大阪府寝屋川市境橋町3-4 山下智也）

満漢全席 Vol.8 & PSY-ENCE3準備号



サークル蝶発行、A5判82頁オフ。

「今回はサークル誌満漢全席8号に、PSY-ENCE3準備号を加えた。1冊で2度楽しめる特別企画号です」

セガサークルの機関誌。今回は他メーカーを含めての、CD-ROM論議を中心に、MDソフトの批評などで構成。

400円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒554 大阪市此花区高見1-6-22-702 安里勲方「サークル蝶」）

FIRE SHOT!!



Aギルド発行、B6判28頁オフ、表紙2色。

「薄い本ですが、セイバーとシューティングが好きな方にぜひ読んで頂きたいです」

ヒューイとアムルにアポロンを加えての、ずっこけ10頁ギャングマンガがメイン。

200円の無記名小為替＋120円切手にて。

（〒963 福島県郡山市堂前町25-14 パークコートは世川301号室 森田真琴）

闘士見聞録



Are You Ready?発行、A5判36頁オフ。

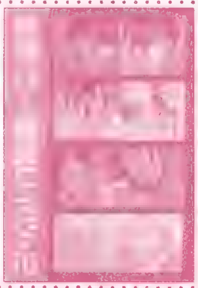
「ストII・Cコマ本。初のオフ本なので頑張りました」

ストII＆キャプコマキャラでの喜国ギャグと、イラスト＆トークなど。

300円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒602 京都市上京区千本通下立売下ル小山町880 ピアージュ507 本荘信恵）

世界で一番強いヤツ2



FFF COMPANY発行、A5判64頁オフ、表紙カラー。

「より多くの人に、ずっとストIIに燃えてほしい、という願いが、秘かにこめられています」

貧乏ホームレスな隆を中心に、拳、ガイルなどをまじえてのショートギャグ連発本。

700円の無記名小為替＋62円切手にて。

（〒862 熊本市尾ノ上2-20-14 牧口真弓）

天下無敵



花島風月発行、B6判20頁コピー、表紙特殊紙。

「春麗にかなりかたよっているストIIギャグ本。SDキャラの1ページまんが集です」

隆、拳、ダル、春麗などが中心。ほのぼののギャグ本。

100円の無記名小為替＋120円切手にて。

（〒420 静岡市八千代町8-1 ナガシマビルド303 相川りさ）

BIG FIGHT!!



STUDIO-Oサッカー野郎ぜ!!発行、A5判12頁オフ。

「初心者マークつきなくせに愛にまかせて暴走しました。マニアックな方にはご不満かもしれません……（号泣）」

1頁ギャグ、2頁ギャグそれぞれ2本。読みでに欠けるが、ネタは標準レベルに達している。

200円の無記名小為替＋70円切手にて。

（〒233 横浜市港南区笹下5-14-14 一ノ瀬理々）

RUSH-BOX



EYE発行、A5判52頁オフ、表紙3色。

「ACからFCまで、ゲームちゃんぽん本です。ストII、餓狼、DQ、FFなど」

シリアス、ほのぼの、4コマ、ギャグのマンガや、イラスト＆トークと、まんべんなくいろいろ詰まった本。表紙の絵のレベルに嘘はない。

400円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒924 石川県松任市源浜島町24 古田人巳）

Damage



極楽組発行、A5判76頁オフ、表紙2色。

「DQオンリーの個人誌なのです。DQIIIが中心ですが、IIとIVのマンガもアリです♡」

DQほのぼののギャグマンガの好きな人には、お買い得な本だよ。

400円の無記名小為替＋210円切手にて。

（〒976 福島県相馬市北小泉字権現前15-8 戸田睦美）

＊訂正とお詫び：No.71の「街頭戦士」の申込先が間違っていました。正しい申込先は「〒349-01埼玉県蓮田市西城3-24-5 中島朝香」まで。兵庫の加藤さん他、ご迷惑をかけたみなさんごめんなさい。

伝言板



SoDoM II CHUNLI
STUDIO SWINDLE発行
・B5判40頁オフ
・シリアス・パロディギャグ
全員漫画 春麗の次に
バルログが多かったりもする
執筆：J.HADESS&T.TOK
92冬には面妖本発行予定
尚、スタッフも募集しております。
・800円無記名小為替にて
・〒273-01 千葉県 鎌ケ谷市
佐津間2-9野田様方
「STUDIO SWINDLE」宛
DNT
ゲームならなんでもあり²のようず
ゲムサークルです くわしくは
62円切手とお手紙同封にて
どーぞ宜しくねっ
〒163-91
新宿郵便局留
DNT Ⓖ係
すとつうよんこま
大募集！！
1冊まるまるストII 4コマの本を作るにあたり、4コマ漫画を募集します！
ストIIネタなら何でもOK、発表作・未発表作を問いません。
掲載された方には本をプレゼント！
詳しくは62円切手を同封して下記までお問い合わせ下さい。
〒546
大阪府大阪市東住吉区
駒ヶ丘矢田4-10-2-203
PACHI・PACHI
クロスブレイズ&
アンダーカバーコップス本
ライター大募集!! 漫画
イラスト、攻略 等
B5 オフセットを予定!
ROSA & ROY
詳しくは62円切手同封の上
〒270 千葉県 松戸市五香六実
491-234-102 江島信雄まで!
STAFFぼしゅう
ゲームサークル『MAGIC HOUSE』
では ゲームが大好きな男の子、女の子
を募集しております。会誌作ったり、
コミケに参加したり、しておりますので
少しでも興味持たれた方は、
62円切手同封のうえ下記まで
〒830 福岡県久留米市
南町723 野口方
〜会員・大募集だよ♪
会員募集だよ!! ゲームとファンタジーの
目指せっ!格闘王!!
For GAMERS
イラスト・スタッフ募集!!
「格闘技」という面から見たストリートファイターIIを
テーマに ストII本を製作したいと思っています
さし絵を担当してくれるイラスト・スタッフを募集
いたします!
①ストリートファイターII、IIが好きじゃ!
②動きのある絵が描けるんじゃ!
③格闘技が好きなんじゃ!
〒351
埼玉県朝霞市 三原 4-1-4
BMシティ 101号 佐々木 雄 まで!
ストII本 "BLACK LIST"
A5オフP88 ¥700
下記まで よろしくお願いします。
〒114 東京都北区西ヶ原
3-6-20
牛山方 SAMARU.
テーブルトークRPGを中心に なんでもアリアリのゲーム集団

新「勝者は誰だ」パズル

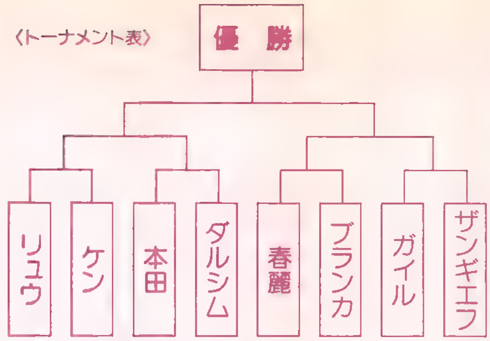
ネタがストⅡに偏ってる、と反感を持つ人もいるとは思うけど、ゴメン、あえてストⅡネタで、またいってみましょ〜。

でもね、僕は個人的にはストⅡ大好きだし、「人気があるから嫌い」にはならないよ。もちろん、アンチストⅡの人が、みんなそうだとも言わないけどね。

出題　APAPA

解き方

〈トーナメント表〉



さーて今回は『勝者は誰だ』と銘打ってのパズル。とはいえ、前回とは全く違うパズルだ。

さてある時、ストリートファイター8人が集い、図に示したトーナメント表に従って、試合をすることになった。

あなたはその結果を、ある占師に占ってもらったところ、各ファイターについて、次のような結果となった。

〈占い〉

①リュウはガイルに勝つ。
②ケンは2回戦で負ける。
③本田はザンギエフに勝つ。
④ダルシムは2回戦で負ける。
⑤春麗はブランカに勝つ。
⑥ブランカはダルシムに勝つ。
⑦ガイルは春麗に勝つ。
⑧サンギエフは本田に勝つ。

ところが、実際に試合を行ってみると、8つの占いのうち、当たっていたのは4つだけだった。

さて、とすると試合結果はどのようなものだったのだろうか。

というわけで今回の解答は「優勝したのは誰か?」です。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってね。

締め切りは9月20日必着。

正解者の中から、青雲之士たる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中です。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも募集中です。

7月号解答

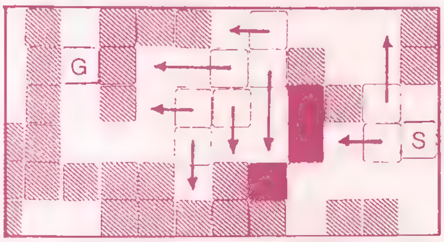
今回は掲載葉書に正解がないので、解答です。

解答（前半）図を見てください。①②③と動かしたら、②で動かしたブロックを、④へ動かし、⑤を上に動かします。ここまでで動かしたブロックは4つ。

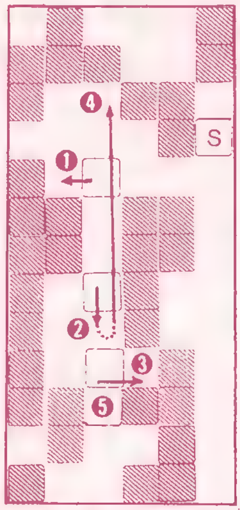
あとは解答（後半）図のように、Sに戻って、8つブロックを押せばゴールイン。

結局、12個のブロックを動かすだけで、SからGにたどり着けることになります。

わかったかな〜!?



解答（後半）図



解答（前半）図

7月号当選者発表

さて「押し動かす」パズルⅡは「手応えあり」になるかな、って書いたら、まさにその通り。正答率は、実に8%でした。

難易度アンケートか実質的に無意味なので、今回は何手でGにたどり着いたかを集計してみましょう。

正解の12個は前述の8%。13個が18%、14個が50%、15個が11%、それ以外が13%でした。

ま、ひっかけの14個に皆さん引っかかった、という結果ですね。チッチッチ、甘いソ。

13個の人は、あえて手でなく個にしてあるところで、もういっちょ、頭ひねってほしかった

当選者

角田泰介君（東京都）
PN　Nブレイン君（神奈川県）
PN　爆弾浪人君（千葉県）
鈴木三男君（岐阜県）
山田　浩君（愛媛県）

以上5名。おめでとう一。

さて、スジ悪（なんて名前じゃやさん、ストⅡで手を痛める人、多いですね。XCT君、愛知から18日消印で、20日に間に合ってるよ。鈴木寛人君、ペンゴは名作だよね。浅野順一君、半年もパズルコーナーに気がつかないって、どんな読み方じゃぁ? 井上博之君、借り物のMSX2があるだけです。誰かいいソフト、教えて! 常陸坊君、8個ってのはちょっと……。煽顕さん、挫折を予感しちゃいか〜ん。よこにゃん、ここんとこ切れっぱなしだねえ……。五条君、だからぁ、パズルは休んでるんじゃなくて、ページの都合でお休みしてるんだってば。JAMADA君、当然ですが、別に絵を描いてなくってもかまいません。残念賞に載る可能性は、かなり低いですが、当選するかどうかには、全く関係ありません。ってわけで、今月はここまで。ではまた来月会いましょう。じゃ〜ね〜♪　APAPA

今月の残念賞



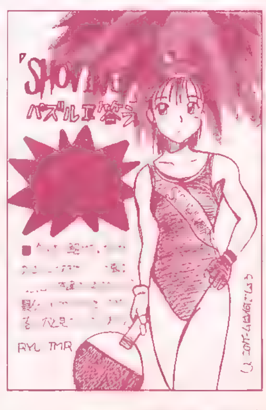
PN　キリン君（茨城県）(験)
B・イージーって何?　ま、いいや。また葉書ちょうだいねー。



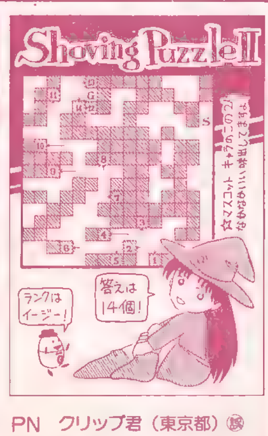
吉本健一君（奈良県）(験)
インパクト勝ちぃ〜。オリジナルならもっと良かったけどね。



PN　長一彰五君（千葉県）(験)
またぁ、変な解き方してぇ。ま、それはいいけど、不正解だよん。



PN　RYU-TMR君（神奈川県）(験)
相撲と対戦 !!　はともかく、けっこ、熱いゲームだったよね。



PN　クリップ君（東京都）(験)
これが浅いひっかけの例です。でも問題、写し間違ってるぞ。

ストIIダッシュ大好評発売中!

（238,000円ヨリ値引き有り）

予約開始

新開発製品 "SUN-CHECK 1" 予価3,000円
（バッテリー付き）の低価格。故障防止・トラブル解消。
PCBの+5V調整がひと目でわかる3色LED表示。
専門知識・工具不要の自信作です！

ナムコROM
- 球界道中記……10,000円
- マーベルランド……13,000円
- バーニングフォース……10,000円
- ダートフォックス(Pナシ)……18,000円
- ギャラガ88……[illegible]
- ローリングサンダーII……[illegible]
- 倉庫番DX……[illegible]
- タンクフォース……25,000円

その他ROM
- 麻雀クエスト……30,000円
- クイズHQ……5,000円
- 栄光の甲子園……5,000円
- ゆうゆのクイズでGO!GO!……5,000円
- ルナーク……8,000円
- ガンフロンティア……8,000円

アイレムPCB
- ムーンパトロール……18,000円
- スペランカー……10,000円
- R-TYPE……13,000円
- R-TYPE II……25,000円
- ジッピーレース……4,000円
- ガンホーキ……48,000円
- 迷宮島……6,000円
- イメージファイト……20,000円
- Xマルチプライ……20,000円
- 最後の忍道……25,000円
- ギャロップ……35,000円
- ボンバーマン……28,000円

SNK PCB
- ASO……13,000円
- 怒号層圏……8,000円
- 航空騎兵物語……10,000円
- ネオジオハードキット(新)……118,000円
- 業務用ネオジオ各種……5,000円ヨリ

カプコンPCB
- ストリートファイター……50,000円
- SF-IIダッシュ(新)……238,000円
- ファイナルファイト……70,000円
- USネイビー……80,000円
- 戦場の狼II……80,000円
- 1941……80,000円
- マジックソード……100,000円
- ストリートファイターII……125,000円
- キングオブドラゴン……100,000円
- ワンダー3……100,000円
- F-1ドリーム……13,000円
- バルガス……5,000円
- 1943……10,000円
- サイドアームズ……11,000円
- 戦場の狼……8,000円
- キャプテンコマンドー……125,000円
- ナイツオブザラウンド……115,000円
- ブラックブロック(P付)……23,000円
- ブラックドラゴン……15,000円

コナミPCB
- ゼクセクス……35,000円
- パンクショット……13,000円
- グラディウスII (OLD Ver.)……40,000円
- グラディウスIII……30,000円
- ヘクシオン……23,000円
- 出たな!!ツインビー……38,000円
- パロディウスだ！……30,000円
- サプライズアタック……13,000円
- サラマンダ……28,000円
- ハードパンチャー……25,000円

セガPCB
- ゴールデンアックス……28,000円
- アッポー……25,000円
- モンスターレア……18,000円

- サンダーフォースAC……8,000円
- テトリス……23,000円
- 獣王記……18,000円
- MVP……13,000円
- フラッシュポイント……8,000円
- コットン……38,000円
- エイリアンストーム……30,000円
- DDクルー……45,000円

タイトーPCB
- インセクターX……8,000円
- チャイニーズヒーロー……6,000円
- スーパークイックス……6,000円
- グレートソードマン……13,000円
- ダライアスII(一式)……50,000円
- トップランディング(一式)……50,000円
- バブルボブル……23,000円
- エンフォース(C.BOXでOK)……40,000円
- Dr.トッペル探検隊……8,000円
- ワードナの森……8,000円
- あしたのジョー……8,000円
- カダッシュ……18,000円
- FIIマザー……30,000円
- 達人……25,000円

テクノスジャパンPCB
- ビーチバレー……8,000円
- WWFスーパースターズ……23,000円
- コンバットライブス……13,000円
- ダブルドラゴン……18,000円
- 〃 II……18,000円
- 〃 III……18,000円
- WWFレッスルフェスト……38,000円

テクモPCB
- 雷牙……25,000円
- アルゴスの戦士……18,000円
- シルクワーム……13,000円

- ワールドカップ'90……30,000円
- ジェミニウィング……18,000円
- サボテンボンバーズ……28,000円

データイーストPCB
- ダーウィン4078……8,000円
- 魔境戦士……10,000円
- SRD……8,000円
- ロボコップ……13,000円
- ロボコップII……33,000円
- 空手道……10,000円
- ウルフファング……38,000円
- ダンプルポップ……23,000円
- ダークシールII……38,000円
- ダークシール……28,000円
- デスブレード……43,000円
- サーカスチャーリー……6,000円
- クールドバスター……25,000円

ナムコPCB
- システムI……20,000円
- システムII……70,000円
- ギャラクシアン……50,000円
- ローリングサンダー……33,000円
- ガントレット……38,000円
- ギャプラス……13,000円
- ランパート……15,000円
- クラックス……6,000円

その他PCB
- F-1グランプリ……[illegible]
- 妖魔忍法帳……7,000円
- のぼらんか……7,000円
- 霊界導士……15,000円
- 銀河任侠伝……20,000円
- ギガンテス……13,000円
- セルフィーナ……13,000円
- ウルトラマン……18,000円

- DJボーイ……16,000円
- TX-1(一式)……50,000円
- スーパーフォーミュラー……20,000円
- 天聖龍……15,000円
- ロッドランド……15,000円

麻雀PCB
- スーパーリアルPII……9,000円
- 禁じられた遊び……4,000円
- 浦島麻雀……13,000円
- ポーカーレディ……28,000円

※その他、新品PCB1万円引きます。
※ストリートファイターII下取りします。
定価 55,000円

3,000円均一
ズームイン・雀奈・お嬢さん・スキャンダル麻雀・ギャルの開花・列伝・家元・美女ア[illegible]・六本木

5,000円均一
ミスコンテスト・キャンパスハンティング・Gメン・禁じられた遊び・花とおじさん・舞妓華・カメラ小僧(BET)
ぱにっくスタジアム・トリプルウォーズ・アイドル・掟
タロット麻雀・夏色麻雀・ファンクラブ

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。当社で取り扱っているPCBは全てオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

- ○純正システムII用コネクタ48ピン……1,500円
- ○18インチモニター、または筐体と消磁器セットの場合は若干割引き有り。
- ○パナツイン、COMBO-AV取扱いしております。

報！ 当社の筐体は業者様（ファミコン・ビデオ店等）にも大好評をいただいております。



新品のみ売ります！

セガ
AERO CITY
エアロシティ

定価 250,000円
（値引きあり）

110kg、W・660 D・965 H・1320
●大迫力26インチモニターやダブルスピーカー等ハイグレードな機能。もちろん高解像モニターで高画質。
※ストII用パネル等別売です。

全国配送可（別料金）

T26
90kg、W・900 D・900 H・640
130,000円●大迫力の26インチ高解像モニター標準装備。早くも大好評です。大画面を待っていたあなた！ついに登場!!ホワイト/ブルーのツートンカラー。もちろんSEGAの純製品。ストII仕様は¥145,000

T13
60kg、W・870 D・650 H・600
☆モニター新品 94,000円
☆モニター中古 50,000円
☆ストII仕様 20,000円UP
●材質はすべてスチール製、シルバーメタリック仕上げ。●モニターはフレームごと簡単に、縦↔横変更できます。●高解像モニター（新品・18インチ）も組み込めます。●さまざまなパーツやパネルもすべて揃えておりますので当社ならご安心ください。

NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25

どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売 3,000円



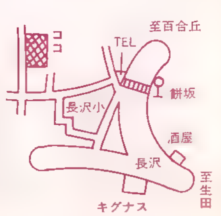
（ゲーセンと同じモニター！）
（もちろん縦置きOK）

MS8−18……15.5kg ブラックフェイス等、
54,000円 全く新しいモデルになりました。
MS8−25……28.4kg フラットスクエアフェイス
97,000円 （18.25インチ共にスーパーシャープポジション付き）

- ●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
- ●消磁器（モニターの磁気とり用）…10,000円

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287



小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

■さあ、なぐり込みだあ!!

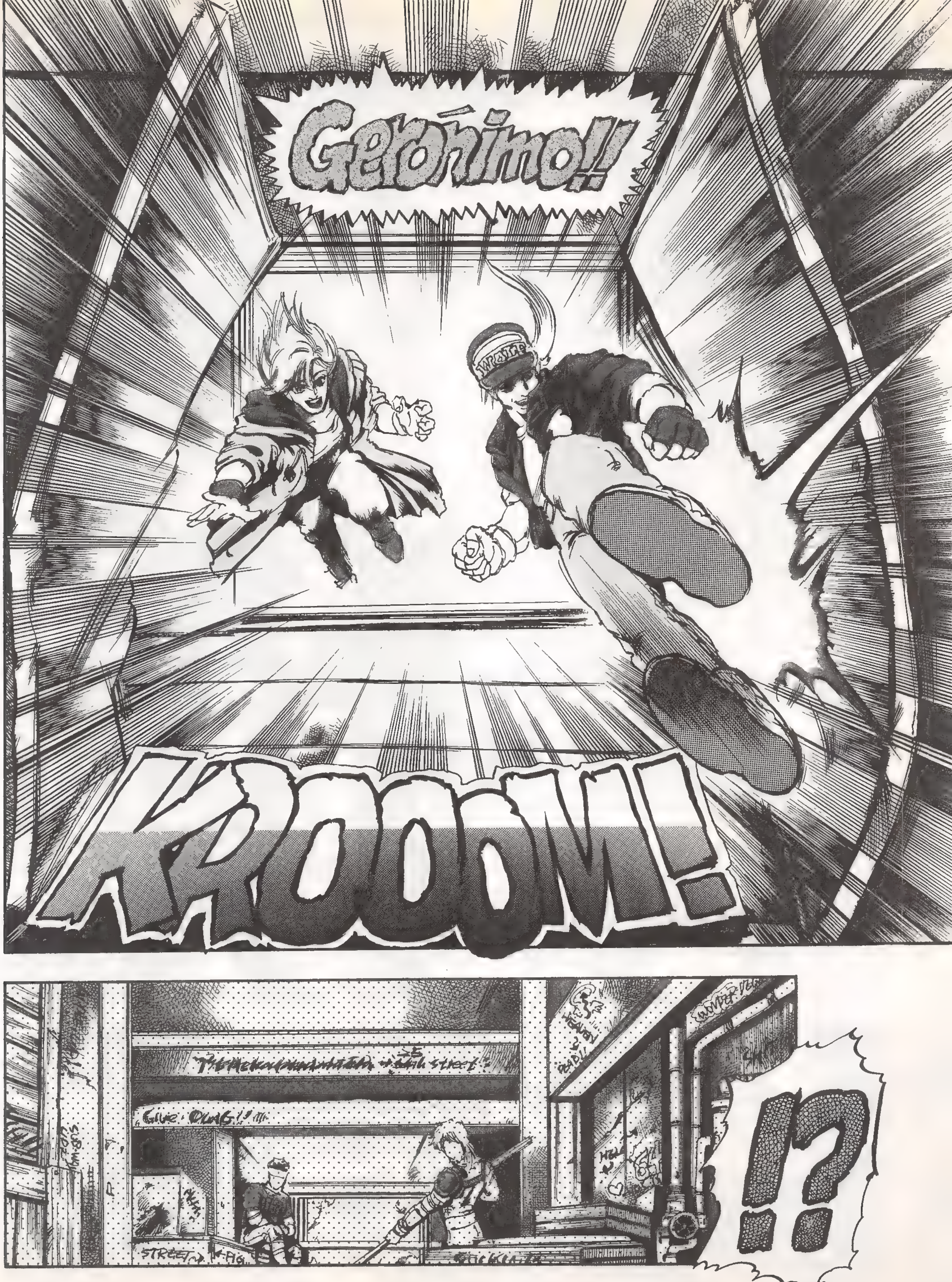



SOUTH TOWN
SERVICE STATION
SHIT
"CHILD"
餓狼伝説
—新たなる闘い—
第4話
© 1991 SNK CORP.
STORY 雲緒霞 ART LEO ADVER

■前号までのあらすじ■サウスタウンは再び悪に染まっていた。ストリート・チャンプ、テリー・ボガードはメディアやタンフールーと共に反撃を開始するが…。






Geronimo!!
KROOOM!
!?


ウオオオオ!!
WHOOSH!!
ATOMIC FORCE
FUCKING!!


兄貴(テリー)！ そいつはまかせたぜ
ヨォ テリー
歓迎してやるぜ!!
…まったく
帰ってくるなり 次から次へと…



登場人物



■テリー・ボガード■天才武闘家ジェフ直伝の喧嘩殺法とマーシャルアーツの達人。弱冠19歳。



■メディア■サウスタウンでくらす少女。キング・オブ・ファイターズを観戦。17歳。


BLAM!
ドゴォッ
メディアって娘は
どこだ!?



登場人物



■タンフールー■テリーとアンディの養父ジェフの恩師。わけあってメディアを預っている。

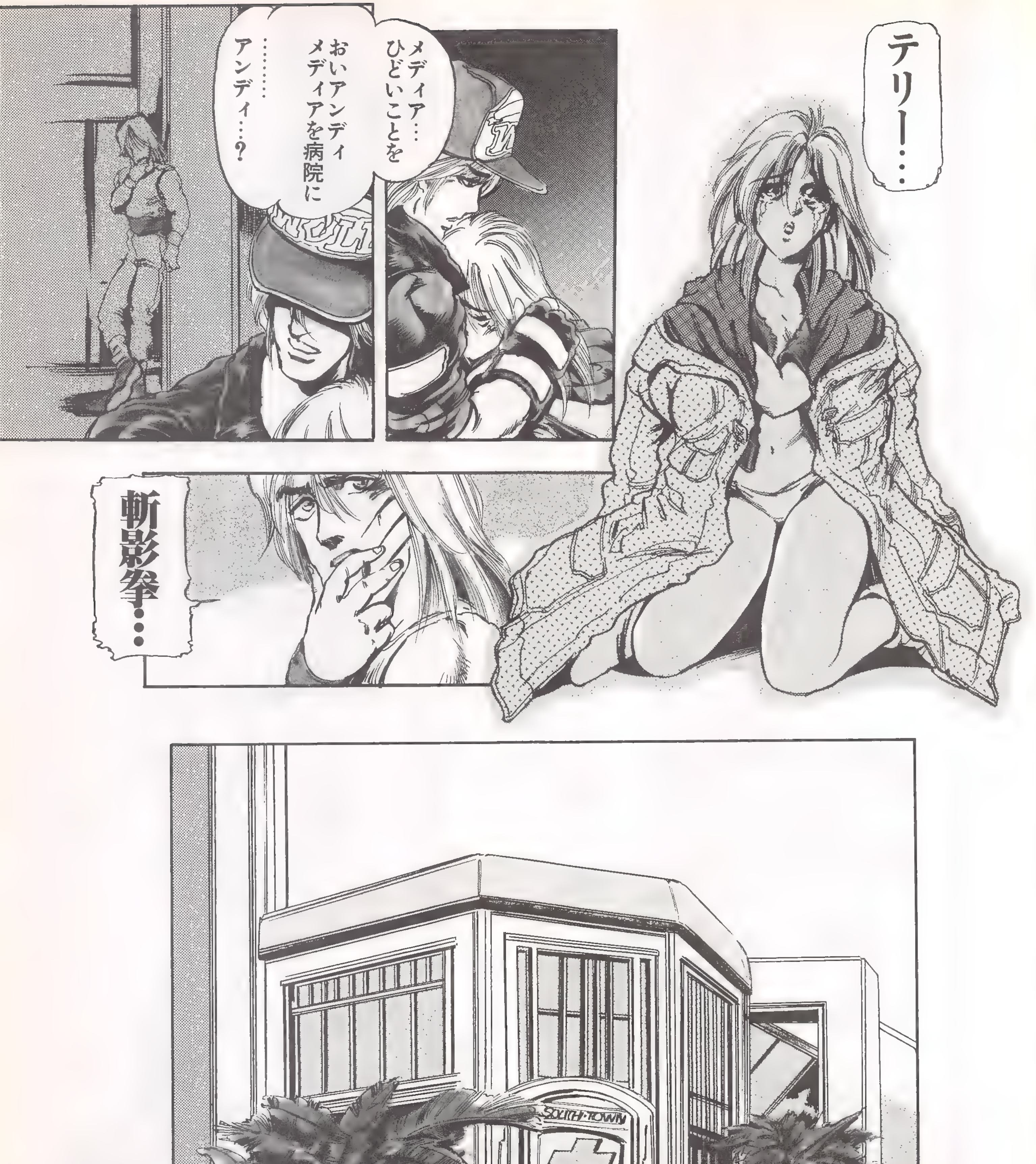


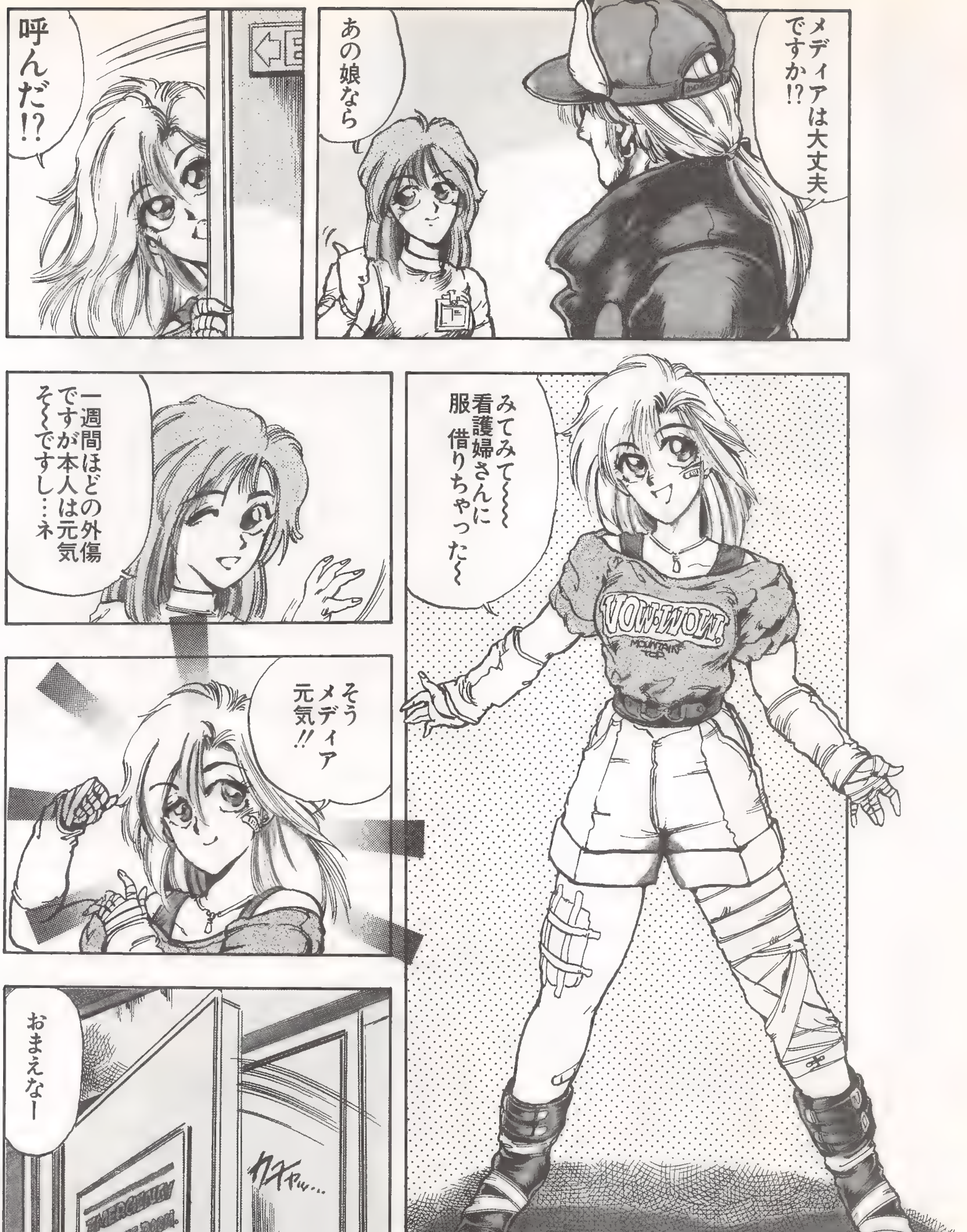
■アンディ・ボガード■テリーの弟。最強拳法骨法の達人。サウスタウンには帰って来たばかり。


WOLF
CAMPS
TERRY
MOTHER FUCKER!!
ZWATT!


ウウウッ‥‥
次はもっといてぇ〜〜〜ぞ!


メ゛ディィ!!
どこだ
どこにいる!!
テリー…
WOLF
ここか!?
CRACK
!!
CAM

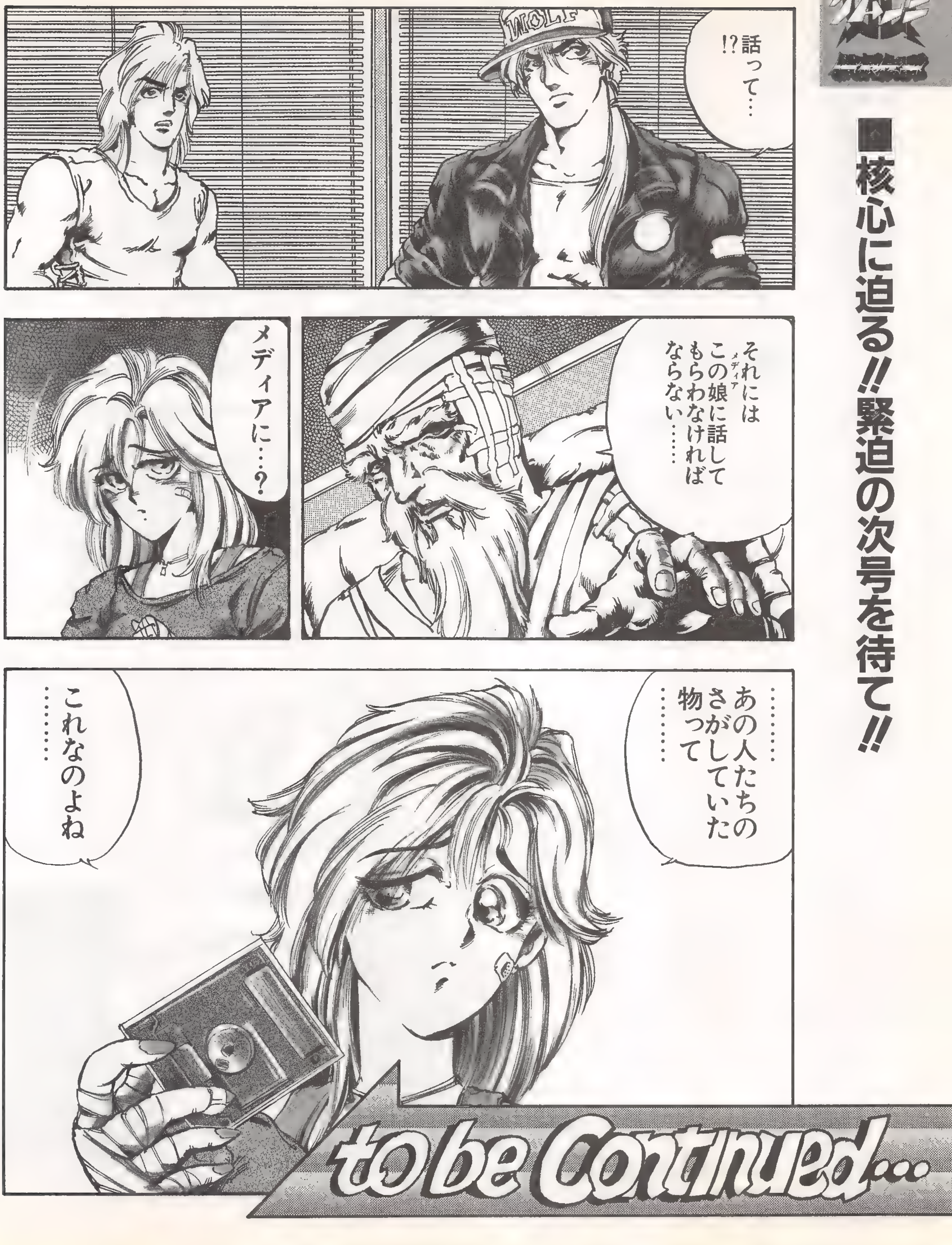

テリー…
メディア…ひどいことを
おいアンディ
メディアを病院に
………
アンディ…？
斬影拳…
SOUTH·TOWN


メディアは大丈夫ですか!?
あの娘なら
呼んだ!?
みてみて〜〜
看護婦さんに
服借りちゃった〜
一週間ほどの外傷
ですが本人は元気
そ〜ですし…ネ
そう
メディア
元気!!
おまえなー
カチャッ…



読者のおハガキ

●第3回目にしてアンディが出てきてとてもうれしい。よーし、あとは東丈だけだーい!!早く出てこい、東丈!!(千葉県　ちびドラゴンさん)



■核心に迫る!! 緊迫の次号を待て!!

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 **日曜・祝日**	**在庫2000枚!** **とにかくTELだ!**	(電話受付時間)	AM9時～PM12時 PM1時～PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥5,000の基板とROM

¥7,000の基板とROM

¥10,000の基板とROM

¥31,000以上の基板とROM(一例)

ストリートファイターⅡダッシュ
ストリートファイターⅡ
アラビアンファイト
達人王
サンドスコーピオン
サイレントドラゴン
ボンバーマン2
爆裂クイズ魔Q大冒険
ファイナルロマンス
ハットトリックヒーロー
魔法警備隊ガンホーキ
ソニックウィングス
GIジョー
コスモギャングス
バース
ストライダー飛竜
セイブサッカー
ウルトラマンクラブ
スーパー㊍版
DNAの反乱
ゴルフィンググレイツ
アステリスク
ウォーリーを探せ
上海2
クライムファイターズ2
サンセットライダーズ
アンダーカバーコップ
ファイナルファイト

中古18インチテーブル筐体(業務用)
¥30,900(送料・税込)

- パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- 木製
- JAMMA規格
- 購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

➡ **ご注文は**必ずお電話でお願いします。

- 中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- 故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡ **割引券をもらって得しちゃおう**
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。





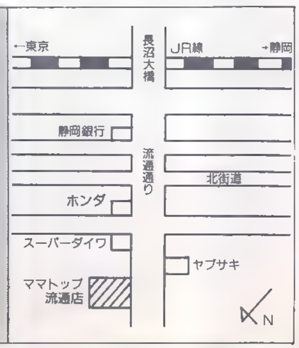
駅南店

通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休





ゲーメスト杯争奪
ウォ〜リ〜をさがせ!大会
盛り上がるどころの騒ぎじゃない!!

夏まっさかりの8月4日(火)。世にも幸運な40名はセガ本社に集まったのであった。
「え、でもウォーリーってスコアがでないじゃん!」
へへっ、心配はご無用。この日だけのためにスコアの出る基板が用意されたのだ。
塩原利康

さてさてほほー、やってきました今年も羽田はセガ本社。ゲーメスト主催のセガゲーム大会もスーパーモナコGP、テトリス、コラムス、UFOキャッチャーと続き、今回のウォーリーをさがせ!大会ですでに5回目!!

全国3000万人のウォーリー野郎&レディーからよりすぐりの40余名。集まりましたねー。鷹のような鋭い眼光と落ちつきのないトラックボールさばきはさすがです。

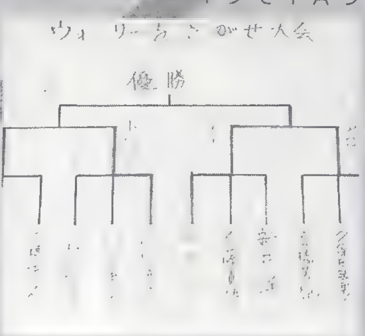
司会野郎ウォーとリー登場

おーっと突然会場からどよめきが…セガの広報担当コンビ、謎の中華人民、ウォーさんとリーさんです。おそろいのボーダーシャツにGパンがとってもウォーリー。我らが石井編集長の大会宣言、セガ小形専務からのスピーチ(実はこのウォーリーのゲームは専務の小5の娘さんの発案だという事実が…)に続き、開発部亘(わたり)氏からルール説明。「みんなのためにこしらえた・・・特別仕様だからなー」と、ルー大柴ばりのナイストーク。セガは面白い方々が多いですね。

サイはふられた…

20分の練習時間の後、予選スタート!!うーん、みんなうまいなあ…あ!?あーっと、A台の3人の選手がすべてタイムオーバー!!何やってるんでしょうか…ウォーさんがインタビュー、「彼はウォーリー





大会決勝トーナメント表。4強が出揃う。この後の準決勝では、浜氏と小川氏が5セット戦いきれずタイムオーバー。自動的に沢田氏が優勝する。

●左／ちょっと。見つけたらあたしにそっと教えてちょーだい♡ ●中央／練習風景。右はしを見よ!この余裕。恐るべし沢田一明!! ●右／こんなのは楽勝だね。









ウォーリーカルトクイズだ!ほとんどみんな知っているね。

「ウォーリーをさがせ大会」
これが出場者一覧だ!!

- 横山みゆき(東京都)
- 志村じゅん(東京都)
- 西ケ谷英明(東京都)
- 大沼すすむ(東京都)
- 石橋てつや(東京都)
- 小林巨実(東京都)
- 新井洋(千葉県)
- 河原純子(東京都)
- 露崎しげる(東京都)
- 小川ゆう(東京都)
- 井田吾郎(東京都)
- 浜拓也(東京都)
- 加瀬貴充(埼玉県)
- 郷原一秀(東京都)
- 山口真司(千葉県)
- 中村芳樹(埼玉県)
- 手塚直樹(埼玉県)
- 松村えいさく(埼玉県)
- 川人康史(徳島県)
- 山本恭範(神奈川県)
- 岩井礼(神奈川県)
- 吉野恭平(神奈川県)
- 三橋俊之(神奈川県)
- 谷口直也(富山県)
- 大場善正(東京都)
- 高橋芳紀(東京都)
- 小林三紀恵(東京都)
- 鈴木勝裕(東京都)
- 藤田高英(東京都)
- 佐々木宏(東京都)
- 川野まさる(東京都)
- 井上武司(埼玉県)
- 池田耕一郎(埼玉県)
- 斉藤貴博(神奈川県)
- 下村圭二(神奈川県)
- 久保田敏男(神奈川県)
- 沢田一明(群馬県)
- 岩瀬良二(千葉県)
- 我妻よしひさ(東京都)

大会優勝
沢田　一明

2位　浜拓也
3位　山口真司
名人賞　小川ゆう
小形専務賞　小林巨実
ブービー賞　山本恭平
ゲーメスト賞　川人康史
瓜ふたつ賞　岩瀬良二



開発亙(わたり)氏からダイコンを受けとるエスパー沢田氏。亙氏はこれからも「みんなのゲーセン」を目指し、楽しいゲームを作っていく。ダイコンは日々の糧なのだ。



をプレイするのが初めてだそーですーう」。リーさんももう一人に…「こいつも金使ってませーん」。…まったく、全国9000万人のウォーリーファンから選ばれたんだから、せめて3回くらいプレイしてきなさい。

などと言っているうちに予選終了、ウォーリーカルトクイズの時間だーっ!!

カルト☆キューーーーーッ

Q1「ウォーリーをさがせ!の原作者は?」

Q2「ウォーリーの服のしまは何本?」

Q3「ウォーリー開発中にスタッフが熱中していたゲームは?①雷電②ストIIダッシュ③ムーンウォーカー」

Q1、Q2の答えはゲームを見ればわかるとして、Q3さすがに解答者は恐れをなして、③と答えましたが、実は①。太っ腹だね、セガさん。

結晶?結腸?決勝だーっ!!

決勝戦は浜、小川両氏、そして沢田、山口両氏が組になり行われました。かみわざっ!!連続で1面なんと4秒平均!!結局、優勝は群馬のウッチヤンこと沢田一明君に決定。メガCDをはじめとするたくさんの賞品を手に入れたのでした。

来年の夏もゲーム大会を行なう予定!!来年もセガに注目!!

DISC BOX

SHO太郎侍

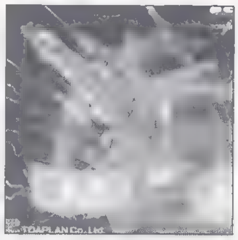
コナミ・ゲームミュージック・コレクション Vol. 5

NOW PRINTING

1992年9月26日発売
キングレコード
KICA-7605
¥2800（税込み）

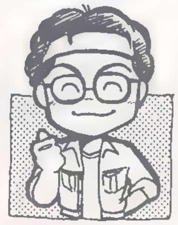
〈オリジナルゲームサントラ〉1.サンセットライダーズ　全24曲　2.アステリスク　全32曲　3.ヘクシオン　全10曲　4.おまけ3曲

達人王 東亜プラン



1992年9月18日発売
ポニーキャニオン／サイトロン
CD-PCCB-00094
¥1500（税込み）

〈ARRANGE VERSION〉HEAVY LONG〈ORIGINAL VERSION〉　STAGE 1 "LIVE IN FUTURE"　STAGE 2 "I DEFEND STM"　STAGE 3 "GRATIFY"　STAGE 4 "NO DELUSION"　STAGE 5 "STILL LOVE YOU"　STAGE 6 "FAZE"　BOSS "HEAVY LONG"　CONTINUE "SOMEWHERE"　GAME OVER　"NEVER SUCCUMB"　S.E.COLLECTION



ゲームミュージックフェスティバル'92も終わり、夏休みも終わってしまいましたね。

まだまだ残暑はきびしいけど、今月は残暑より熱いCDを2枚ご紹介です。ビデオのほうもストIIダッシュの9月18日の発売が待たれてますが、そっちの内容紹介は82ページでしています。「達人王」もビデオ化されないですかね？

いや〜、ムズイっすよ、達人王は。キャラがデカいからかな？まあ、それはいいとしてモノのチェックです。

本作品から、いよいよ東亜のVGMにもサンプリングが登場ですね。いわゆるあの、「東亜節」にさらに磨きがかかったというワケです。ただでさえカッチョイイ東亜のシンセ音VGMに、サンプリングのドラムなんかが加わっちゃうんだから、もう言うことなし！ゲーセンだと、VGMにショット音だとか爆発音なんかが混じっててちょっと不満でしたが、これで安心して夜も眠れます。

はい、コナミのゲームミュージックコレクションですねぇ。このシリーズもとうとう5枚目なわけです。

今回は3作品収録されているのですが、そのうちのサンセットライダーズとアステリクスは長いです。長いというか、曲数が多いんですね。こんなにあるとは知りませんでしたよ。これはチェックでしょう。

もう1つのヘクシオンも、ゲームをやってると熱くなってBGMを聴くどころではないので、これでようやくじっくり聴けますね。



ミディパワー

X68000
コレクション・バージョン1.0

キングレコード
CD：KICA-7602
¥2800（税込み）
●MIDI音源の「パロディウスだ！」「グラディウスII」など全53曲収録。

♪ ♬ ♪ ♬ ♪ ♬ ♪ ♬ ♪ ♬ ♪

VGMについての感想・希望など、ハガキで「DISC BOX」係までどうぞ。

VIDEO GAME MUSIC トーク

頑張るパソコン音楽！

さて今回は、アーケードからちょっと離れたパソコンの音楽についてです。

この間、友人の持っている「X68000」というパソコンの音を聴く機会があって、最近のパソコン内蔵音源の質の高さを再確認しました。というのも、このパソコンの音源の仕様は、「FM音源8声＋AD－PCM音源1声」というものですが、このうちの「AD－PCM音源」を、ソフト的な処理をほどこして無理やり8声にしてしまうソフトを見せてもらったからなのです。

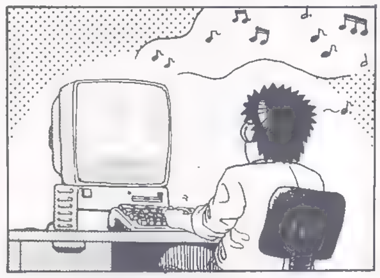
どういうことか説明しましょう。まずFM音源というのはほとんどの人が知っていると思うので詳しくは書きませんが、「複数の正弦波の乗加算によって複雑な音を出すもの」です。そして問題のAD－PCM音源ですが、これの原理は「外部から取り込んだ音を、コンピュータとの相性が良くなるような加工をしてコンピュータに記憶させる」というもので、専門的な言葉でもうちょっと詳しく言うと「外部から入力されたアナログ信号を、A／D（アナログ→デジタル）コンバータを通してデジタル信号に変換した後、コンピュータのメモリに格納する」といった感じになります。将来、VGMコンポーザーを目指している人は、このくらいのことを覚えておいて損はないですよ。

今回の話は少々ムズイかな？

普通「AD－PCM1声」といえば、1度に取り込み／再生できる音の数は1つのみです。つまり、和音とかは基本的に出せないわけですね。そりゃあ、取り込むときに和音で取り込めば1声でも和音を出せますが。前述のソフトがやっていることは、最大で8つまで取り込んで記憶させておいた音（波形）のデータを、スピーカーなどに送る前に超高速で波形合成などの計算をすることによって、1つしか音を扱えないところを擬似的に8つ同時に扱うことに成功したものです。

昔々、パソコンの音といえば1音しか出ないBEEPと呼ばれるものが主流だったころにも、同じようなことをして3和音を出していたソフトがあったりしまして、そのころが懐かしく思い出されました。

こんなところにも便利なものが何でも簡単に手に入る時代になったということが反映されているのでしょうか。



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　)	

キリトリ線

No.38 ダライアスII

No.39 AMショー

No.40 クォース

No.42 グラディウスIII

No.44 AOUショー


No.46 コナミ特集

No.47 パロディウスだ!

No.48 パロディウスだ!

No.49 東亜プラン

No.50 大感謝記念


No.51 マジックソード

No.52 AMショー

No.53 もしものゲーム

No.54 ゲーメスト大賞

No.55 ドラゴンセイバー


No.56 SNK新時代

No.57 AOUショー

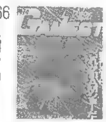
No.59 ストII

No.60 ベストゲーム

No.61 ストII


No.64 ストII

No.65 セクセクス

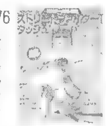
No.66 AMショー

No.67 シューティング

No.68 ゲーメスト大賞


No.69 究極格闘野郎

No.73 ストIIダッシュ

No.75 ストIIダッシュ

No.76 ストIIダッシュ

No.77 ダッシュ増刊


キリトリ線

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.38	No.54	No.73
No.39	No.55	No.75
No.40	No.56	No.76
No.42	No.57	No.77
No.44	No.59	No.79 ゲーメストアイランド増刊号
No.46	No.60	
No.47	No.61	
No.48	No.64	
No.49	No.65	
No.50	No.66	
No.51	No.67	
No.52	No.68	
No.53	No.69	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト バックナンバーをお求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.42（'90 3月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）
No.56（'91 4月号）
No.57（'91 5月号）
No.59（'91 7月号）
ザ・ベストゲーム
No.61（'91 8月号）
No.64（S　F　II）
No.65（'91 11月号）
No.66（'91 12月号）
No.67（'92 1月号）
No.68（'92 2月号）
No.69（'92 3月号）
No.73（'92 6月号）
No.75（'92 8月号）
No.76（'92 9月号）
No.77（SFII'）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

9月25日消印有効

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
感想・その他			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

聞こえるか！ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴！

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 全品値下げ……。早いもの勝ち！ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ナムコ
- システムⅠ……¥20,000
- システムⅡ……¥68,000
- ドラゴンセイバー(ロム)……¥18,000
- バーニングフォース(ロム)……¥7,000
- ローリングサンダーⅡ(ロム)……¥5,000
- タンクフォース(ロム)……¥18,000
- スプラッターハウス(ロム)……¥18,000
- ワースタ89・90(ロム)……¥3,000
- ギャラガ……¥8,000
- ドルアーガの塔……¥42,000
- ランパート……¥10,000
- クラックス……¥3,000

セガ
- ファンタジーゾーン……¥18,000
- テトリス……¥20,000
- D.D.クルー……¥28,000
- ブロックシード……¥28,000
- レッスルウォー……¥12,000
- モンスターレア……¥10,000
- 獣王記……¥15,000
- フラッシュポイント……¥6,000
- エイリアンストーム……¥20,000
- 忍……¥10,000
- ゴールデンアックス……¥20,000
- オーライル……¥10,000
- MVP……¥8,000
- ガルディア……¥5,000
- タフターフ……¥13,000
- シャドウダンサー……¥30,000

タイトー
- F2 マザー……¥42,000
- ルナーク(サブ)……¥7,000
- ミズバク大冒険(サブ)……¥10,000
- メタルブラック(サブ)……¥30,000
- あゝ栄光の甲子園(サブ)……¥3,000
- ニンジャキッズ(サブ)……¥8,000
- ゆうゆのクイズでGO！GO！(サブ)……¥5,000
- 火激……¥4,000
- ヴォルフィード……¥15,000
- 大旋風……¥9,000
- 功里金団……¥9,000
- UAG……¥30,000
- ファイティングホーク……¥6,000
- ワードナの森……¥7,000
- マスターオブウェポン……¥12,000
- パラメデス……¥4,000
- ヘビーユニット……¥5,000
- 達人……¥20,000
- チャイニーズヒーロー……¥4,000
- キャッスルオブドラゴン……¥11,000
- パズニック……¥4,000
- ヘルファイヤー……¥8,000
- 中華大仙……¥5,000
- ダイナマイトリーグ……¥3,000
- タイガーヘリ……¥7,000
- あしたのジョー……¥7,000
- フリップル……¥3,000
- ザインドスリーナ……¥8,000
- インセクターX……¥7,000
- 奇々怪界……¥7,000
- チャンピオンレスラー……¥8,000

コナミ
- ゼクセクス……特価
- パロディウスだ！……¥31,000
- グラディウスⅡ……¥38,000
- グラディウスⅢ……¥28,000
- サラマンダ……¥27,000
- ライフフォース……¥30,000
- サンダークロス……¥28,000
- A-JAX……¥20,000
- 出たなツインビー！……¥30,000
- スーパーコントラ……¥32,000
- トライゴン……¥38,000
- パンクショット……¥11,000
- ローラーゲームス……¥12,000
- エスケープキッズ……¥16,000
- 忍者タートルズ……¥16,000
- ビットファイター……¥25,000
- クライムファイター……¥25,000
- サーカスチャーリー……¥7,000
- スーパーバスケットボール……¥2,000

アイレム
- 大工の源さん……¥12,000
- サンダーブラスター……¥28,000
- Xマルチプライ……¥18,000
- トンマ……¥18,000
- イメージファイト……¥18,000
- エアデュエル……¥22,000
- ギャロップ……¥20,000
- 剣豪……¥17,000
- R-タイプⅠ……¥12,000
- R-タイプⅡ……¥15,000

カプコン
- ストリートファイターⅡ……特価
- ストリートファイターⅡダッシュ…特価
- (パネルを水平に固定する台付)
- ワンダー3……¥80,000
- キャプテンコマンドー……¥103,000
- ナイツオブザラウンド……¥90,000
- USネイビー……¥65,000
- 大魔界村……¥77,000
- チキチキボーイズ……¥65,000
- マッドギア……¥10,000
- ストリートファイター……¥50,000
- ラストデュエル……¥11,000
- アタックス……¥3,000
- クイズ三国史……¥5,000
- クイズ殿様の野望……¥5,000
- クイズハテナの大冒険……¥5,000

テクノスジャパン
- レッスルフェスト……¥30,000
- スーパースターズ……¥20,000
- W・ドラゴンⅠ……¥10,000
- W・ドラゴンⅡ……¥12,000
- W・ドラゴンⅢ……¥9,000
- コンバットライブス……¥8,000
- ドッヂボール……¥5,000
- ビーチバレー……¥7,000
- 西遊降魔録……¥4,000

データイースト
- ダークシール……¥23,000
- ダークシールⅡ……¥45,000
- ファイティングファンタジー……¥18,000
- ミッドナイトレジスタンス……¥5,000
- コブラコマンド……¥7,000
- バルダーダッシュ……¥3,000
- ロボコップ……¥14,000
- 魔境戦士……¥5,000
- SRD……¥5,000

SNK
- 業務用キングオブモンスター…¥5,000
- 〃 バーニングファイト……¥5,000
- 〃 餓狼伝説……¥5,000
- (他多数)
- スカイソルジャー……¥15,000
- バトルマニア……¥5,000
- ストリートスマート……¥16,000

テクモ
- 忍者龍剣伝……¥18,000
- クイズ学園パラダイス……¥15,000
- ワールドカップ'90……¥15,000
- S・ピンボールアクション……¥12,000
- 雷牙……¥15,000
- ガンディーラー……¥4,000
- 雷龍……¥25,000

その他
- クイズ18禁……¥18,000
- クイズTV合衆国……¥15,000
- スーパーバレー……¥7,000
- ウルトラマン……¥8,000
- エアバスター……¥12,000
- ボンビングワールド……¥9,000
- 天聖龍……¥12,000
- 銀河仁侠伝……¥23,000
- アトミックロボキット……¥9,000
- アークエリア……¥18,000
- オメガファイター……¥8,000
- スノーブラザース……¥13,000
- スーパーフォーミュラ……¥12,000
- スパイナルブレーカー……¥14,000
- ヴィマナ……¥30,000
- レゾン……¥13,000
- ゴモラ……¥12,000
- パイプドリーム……¥4,000
- ブラッドブラザース……¥30,000

麻雀
- 麻雀学園Ⅰ……¥7,000
- 麻雀学園Ⅱ……¥8,000
- レディハンター……¥5,000
- おとなの麻雀……¥6,000
- 麻雀コンテスト……¥5,000
- 麻雀大予言……¥8,000
- 麻雀放送局……¥6,000
- 麻雀夏物語……¥12,000
- ギャルの開花……¥3,000
- ギャルの告白……¥5,000
- ねるとん牌鯨団……¥8,000

下取りコーナー
- グラディウスⅡ……¥28,000
- グラディウスⅢ……¥18,000
- サラマンダ……¥20,000
- ライフフォース……¥23,000
- 恋のホットロック……¥30,000
- 悪魔城ドラキュラ……¥30,000
- サイコソルジャー……¥30,000
- 銀河仁侠伝……¥15,000
- ぶたさん……¥20,000
- ロストワールド(P付)……¥50,000
- リブルラブル……¥40,000
- ドルアーガの塔……¥30,000
- ドラゴンバスター……¥17,000
- パラデューク……¥15,000
- グロブダー……¥17,000
- イシターの復活……¥40,000
- メルヘンメイズ(ロム)……¥10,000
- フェリオス(ロム)……¥18,000
- アサルト(P付・ロム)……¥18,000
- ファイネストアワー(ロム)……¥15,000
- ワルキューレの伝説(ロム)……¥55,000

株式会社

トライ

〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365
荒川グリーンビル205

TEL 0473-48-3880代
FAX 0473-48-3885

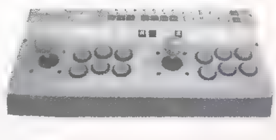
休日:日・祝日、毎月27・28日
営業時間:12時～20時まで

シグマ電子 AV-2001、Σ2200



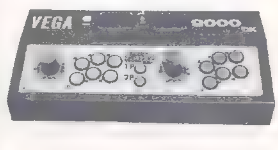
AV-2001……¥25,000
Σ2200……¥12,000

KIC PANA TWIN



PANA TWIN ¥42,000

ハッピー商会 VEGA-9000DX



VEGA-9000DX ¥53,000

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。

お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

10月号プレゼント

締切⇨9月30日
ハガキ⇨34ページにあります。
当選者発表⇨12月号

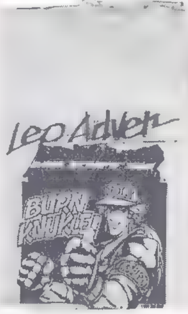
暑さでバテ、遊びで疲れ、課題が残る…。ボロボロになった今こそ、プレゼント当てて、明日の活力にしてくれ。

1 カプコン提供ストリートファイターIIパズル(10名)



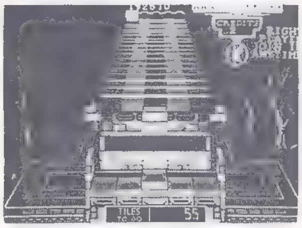
●青版・赤版どちらがいくかは、こちらで決めさせてもらいやす。

2 読者サービス部LEO ADVER&SNK 開発者サイン入り餓狼伝説Tシャツ(5名)



●餓狼STAFF公認の品物だ。餓狼ファンの必需品。

3 ゲームシティOZ提供クラックス基板(1名)



●かなりの応募に応えてもう1度!

4 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト　サンダーフォースⅣ(1名)



●昔っから人気の高いサンダーフォースシリーズの最新作。音楽がいいぞ!

5 セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト　デトネイターオーガン(1名)



●菊地みちたか先生の絵が拝める。オタク心がくすぐられるねぇ。

6 アルファ電子提供ワールドヒーローズ・カートリッジシール(10名)



●国内用・海外用、2枚1組セットでプレゼントだ!貴重品だぞ。

7 セガ・エンタープライゼス提供ゲームソフトオリンピックゴールド(2名)



●熱きバルセロナ!メガドラ用とゲームギア用の2タイプ。どちらがいいか書いてくれ。

8 カプコン提供バースポスター(10名)



●今回の新作ポスターはバース。かざっているだけでポッドレスの弾よけがしたくなるぜ。

当選おめでとう 8月号プレゼント当選者発表

①読者サービス部提供古川もとあき氏サイン入りグラディウステレカセット(2名)
橋川栄一君(神奈川県)
服部和幸君(静岡県)
②カプコン提供ストII&マジックソードノート(5名)
金山隆史君(千葉県)
春日英己君(神奈川県)
小島沙紀さん(愛知県)
小松美奈さん(徳島県)
菅　龍一君(福岡県)
③セガ・エンタープライゼス提供メガドライブ用ソフト(1名)
江川高利君(愛知県)
④カプコン提供ストIIトランプ(3名)
平原　涼君(岩手県)
吉川由紀さん(東京都)
大野　徹君(福岡県)
⑤セガ・エンタープライゼス提供ゲームギア用ソフト(1名)
柿塚康一郎君(福岡県)
⑥データイースト提供ピンボールグラフティ(SOFT BANK刊)(1名)
伊藤徳彦君(埼玉県)
⑦カプコン提供ストリートファイターIIポスター(10名)
山本浩市君(北海道)
谷川竜也君(北海道)
赤井沢好勝君(宮城県)
星野晴美さん(山形県)
松井宏樹君(群馬県)
今田信隆君(千葉県)
高村敦士君(静岡県)
高橋　豊君(奈良県)
井上和久君(大阪府)
福本昌義君(香川県)
⑧アイランド特製テレカ(10名)
田畑千里さん(北海道)
茅島一毅君(山形県)
市川涼虎さん(新潟県)
青柳政良君(栃木県)
山崎直一君(埼玉県)
長谷知哉君(千葉県)
泉　正人君(三重県)
城内誠志君(広島県)
村田浩一君(島根県)
篠崎公一君(長崎県)

9 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ(5名)



●増刊アイランドの発売近し!そーいえばアイランドテレカにも歴史があるんだよね。

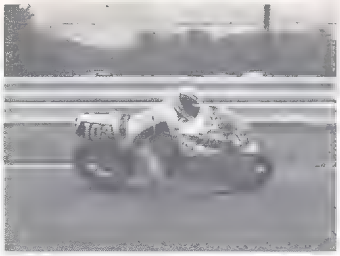
インフォメーションバラライカ

鈴鹿8耐参加「チームアイレム」 19位完走!! プライベートではTOP!!

炎天下の8耐

7月26日、午前11時30分。今年の鈴鹿8耐がスタート。午前中から快晴。早くも30度を超える猛暑。路面温度は40度以上はあろう。ライダーは、ライバル以外に暑さとも闘わなければならない。

今年もアイレムは、8耐に参加。さらに確実に上位を狙うため、バイク1台体制である。予選は48位。どこまで上れるか。



暑さにも負けず快走する「チームアイレム102」。

好スタート

さすが8耐の予選をくぐり抜けてきたライダーたちだけあって、スタート後、大きなトラブルもなく周回を重ねていった。

夕方になると少しは暑さもひいたようだ。しかし、ライダーの体力も残りわずか。これからが8耐のきついところだ。一瞬の気のゆるみがリタイアへつながるので油断は禁物だ。ゴールまであと少し、ガンバレ!

そしてゴール

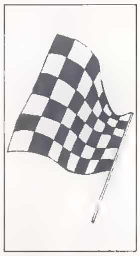
午後7時30分。すでに周りは暗く、ライトをつけての走行。8時間の闘いが終わった。

チームアイレムは、特に大きなトラブルもなくゴール。

結果は過去最高位の19位!!プライベート参加としてはTOPという偉業を成し遂げた。

感動のビールシャワー

もう、喜びでいっぱいのアイレムのピットー



ライダーがピットに戻ってくるやいなや、ビールかけが始まった。レーススタッフ、キャンギャル、社長、すべてがビールをかけあう。

そして、恒例の花火。感動のエンディング。

そして、僕たちの夏も8耐と共に過ぎてゆく。



社長を中心に「やったぜ完走!」

おまけ…うーむ、キャンギャルとの撮影会がなかったのが残念だったなあ。(byずる)

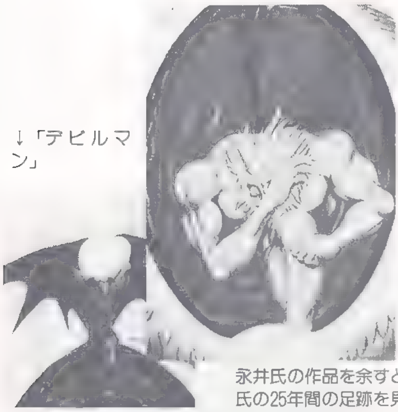
原画展のカテゴリーを打ち破く!! 「GO NAGAI'S WORLD '92」

「ハレンチ学園」「デビルマン」などで知られる漫画家・永井豪の「漫画家生活25周年記念展」が開かれる。そこで「おっ原画展か。」と思ってしまう君はまだまだ、あまい!!

原画はもちろん、キャラクターの等身大30モデルや、アニメーション上映。はたまた氏のキャラクターを使ったTVゲームのテストプレイや、クレーンゲームで人気爆発の永井豪チビキャラぬいぐるみの展示など、視覚、聴覚、触覚までに訴える、エンターテイメント溢れるイベントなのだ。どうだ、まいっただろう。

とにかく、永井豪ファンは必見、そうでない人も十分満足できる展示方法なので、これを見逃しちゃいかんぞ!!

開催期間 8月21日(金)~9月2日(水)AM10時~PM8時
会場 池袋PARCO7階スペース7
入場料 中学生以上400円
小学生 以下 無料



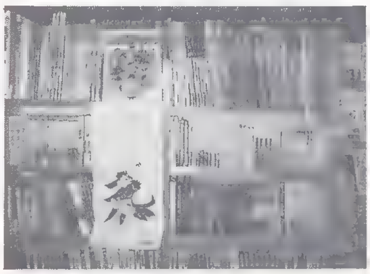
↓「デビルマン」

←「手天童子」の鬼

永井氏の作品を余すところなく展示。氏の25年間の足跡を見る事ができる。

今月のてんこもりゲーメスト店 オーム社書店河原町店

はじめまして、オーム社書店河原町店です。店の周辺にはゲームセンターも多く、8月号のバックナンバー常備店フルリストに載せていただいてからは、たくさんのお客様が「ゲーメスト」目当てでご来店されています。売り切れた号も、1~2週間で入荷いたしますので、どんどんご注文くださいませ。2階に上がった所に貼ってある春麗のイラストが目印です。ダッシュの増刊も大量に入荷していますのでよろしくお願いします。みなさまのご来店をお待ち申し上げます。



春麗のイラストが目印よ!

月刊ゲーメストが手に入るお店

バックナンバー常備店リスト

「バックナンバーが欲しい」という声。だいじょうぶですよ。ほ~らこんなに常備しているお店があるんです。みんなで行ってみよう。

●**書泉ブックマート**
〒101東京都千代田区神田神保町1—21
☎03—3294—0011

●**田無書店**
〒188東京都田無市本町4—2—11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424—66—0361

●**福家書店町田店**
〒194東京都町田市原町6—13—20
☎0427—25—2132

●**静雲堂**
〒251神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466—25—6316

●**多田屋新稲毛店**
〒260千葉県千葉市美浜区高洲3—21—1
忠実屋3F
☎043—277—7135

●**三洋堂本店**
〒466愛知県名古屋市昭和区隼人町7—7
☎052—832—8202

●**三洋堂パソコンΣ上前津店**
〒460愛知県名古屋市中区大須3—10—16
☎052—251—8334

●**正文館ターミナル店**
〒464愛知県名古屋市千種区内山3—25—6
☎052—732—3601

●**オーム社書店河原町店**
〒604京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075—221—0280

●**高松書店昭和通り店**
〒590大阪府堺市昭和通3—4—6
☎0722—45—4152

●**サントーク廣文館**
〒720広島県福山市三之丸町30—1
☎0849—23—9434

●**福家書店福岡店**
〒810福岡県福岡市中央区天神1—11—11
天神コアビルB1F
☎092—721—8267

●**MaCプラザ新潟書房**
新潟県三条市荒町2—22—29
☎0256—35—6561

●**ブックイン国府宮**
愛知県稲沢市小池3—11—13
☎0581—32—5185

常備店募集のお知らせ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。フルリストへお名前を加えさせていただきます。

担当 営業部 加藤
☎03—3293—9326



インフォメーションバラライカ

ヤングゲーメストをおもしろくしよう！

ゲーメストが出すコミック&読者投稿熱烈参加誌「ヤングゲーメストを具体的にどう始動させるか…既に動き始めている。息つくヒマもない試行錯誤の連続に、新声社コミック部（？）は慌てふためきっぱなしだ。

「ゲーメスト読者にとって最もベストなコミックとは」という命題が最大のカギ。そこでだ、ぜひともコミックに関する意見を聞きたいのである。

●42ページのハガキのアンケートに答えてください。応募してくれた人の中から抽選で30名にアイランドテレカをプレゼントだ～い！



より広く、より美しく ドリームTOCO移転

（猪豚）知ってました？あのドリームTOCOが移転したって。

（綾小路）あ、あなた…、もしかして今まで知らなかったんですか。

（猪豚）いや、その一知ってましたよ。そのぐらい知らなきゃ、人間やめるしかないでしょう。

（綾小路）いやー、まったく。今までより広くきれいになるなんて、生きててよかったって気がしますよ。

（猪豚）その通りですね。ところで移転場所って…？

（綾小路）今までの、隣の隣ですよ。あ、あなた…、もしかして…。

（猪豚）知っ、知ってましたよ。ずーっと昔から知ってましたよ。

（綾小路）いやー。そうですよね。一瞬、あなたのことを、うそつきマンボーの悪党だと思ってしまいましたよ。

（猪豚）……。

（綾小路）何だか今日は、いい日になりそうですなー。午後にでもドリームTOCOに行ってみましょうか。

（猪豚）そ、そうですね。は、は、は、は。

詳しくは115頁を!!

クレーンゲームはこれで完璧 ぬいぐるみキャッチャーガイドブック

これぞ、一日千秋の思いで待ちわびたぬいぐるみキャッチャーガイドブック。

以下の人には特に特～にお薦めします。

・クレーンゲームをやるとすぐに財布の中がさみしんぼーになってしまう。

・クレーンゲームをやると自己嫌悪に陥り夜眠れない。

・彼女のほうがうまい

・子供にぬいぐるみの名前を聞かれると、しどろもどろになってしまう。

・ぬいぐるみを取ってはみたものの、一体それがなにものなのか判別できない。

・まだまだ技に磨きをかけたい。

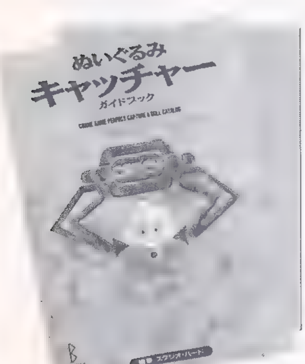
・ほかのシリーズも集めたい。

・誕生日プレゼントが早急に必要だが300円しかない。

こんな人は、自分がかなり緊迫状態におかれているのに気付いていません。さあ、早く、本屋さんに走りましょう。

B6判／112ページ（オールカラー）定価800円

発行＝株式会社竹書房



クレーンゲームの攻略は、基本からぬいぐるみによっての難易度など、イラストと写真でわかりやすく説明されている。また、収録されているぬいぐるみの数は約400体。マニアから一般読者まで楽しく読める。

めざせハイスコア!!

10機種全部入ってないお店がチト目立つなあ。そんなことではイカンぞよ。気合い入れていかんかい!! というわけで、少ないお店の方、来月はよろしく！（担当）

プレイランドファンタジア＆バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内　☎(0184)24-5278　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス（ローザ）	3,899,720	ケツ圧アタッカーローザ様	4面ボス
2	アンダーカバーコップス（マット）	2,616,010	弾丸人間　EBI	3ボス
3	ラストリゾート	533,000	ki-EXP	2周ALL 残1
4	アラビアンファイト（ラマーヤ）	6,100	ラマ〜ヤイヤ〜ン♡	4面ボス 実は2P
5	ガンスモーク	1,609,450	サガッ党はしも	1コインALL ノーマル
6	達人王	746,450	NORI㊉KEY'S	5面
7	バース	2,667,600	NORI㊉KEY'S	フロント st15
8	ソニックウィングス	1,034,900	ダークナイト	st2-7 AV-8
9	スーパー上海（クエスト）	74,200	あれで終わり?	1コインALL
10	スーパー上海（プロフェッショナル）	68,800	超絶聖剣ブッタギレイヤー	1コイン牛配列

ハイテクゾーンセガ山形店　☆＝9

山形県山形市七日町2-1-8　☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,025,700	MTJ-Gold	サガット使用
2	ストリートファイターII'	1,278,800	奈美の姉のナオミ	ベガ使用
3	ストリートファイターII'	1,210,200	奈美	ザンギエフ使用
4	ストリートファイターII'	1,163,000	ZZL	春麗使用
5	ストリートファイターII'	1,348,600	ハナクソ魔人	バルログ使用
6	ストリートファイターII'	1,102,500	O・Z・居城弟	ブランカ使用
7	ストリートファイターII'	1,060,700	ヒガンテ	バイソン使用
8	ストリートファイターII'	1,369,400	・Z・居城（弟）ちゃん	リュウ使用
9	ストリートファイターII'	1,039,800	GIL	ガイル使用
10	ストリートファイターII'	1,393,200	・Z・X・O菅原山形に来い	ケン使用

ハイテクセガ青森＆新町　☆＝11

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード	406,320	星流学園ファ番折鶴の結花 Ⓣ	ラスタン　ロング魔法使い　クリア
2	ウォリアーブレード	302,900	RESISTANCE Ⓣ	ラスタンノーマルクリア
3	ウォリアーブレード	280,120	アラベスク・ロマネスク　結花FC Ⓣ	デューイクリア
4	レジオネア	1,790,050	動物勝つか?少女勝つか?あたたち	ブランククリア
5	達人王	1,141,520	ATS㊗来店記念! DGRSネッシー君㊕	ノーマル6面
6	ソニックウィングス	1,316,100	DGRS-まぞん㋮	ノーマル　ALL AJ-37
7	ソニックウィングス	1,119,700	「EDFを愛する会弘前支部長」ATS㊗	ノーマル　2-7 キース
8	クルードバスター	1,344,970	2年がかりのWord erAOI	ノーマル　クリア 残1
9	エイリアンストーム	9.36 9.34	水野亜美と相性がいいぞ㊕	カーラ　ALL スクーター
10	エイリアンストーム	9.38	SMFCキャラタム 月にかわっておしおき	ゴードン　ALL

プレイシティキャロット旭川店　☆＝15

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F　☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説	694,700	JRA-ICZER	1コインALL ジョーヒガシ
2	餓狼伝説	406,800	ADOL/HAT-UGO	1コインALL アンディー
3	餓狼伝説	306,900	ASUKA	1コインALL テリー
4	キングオブザモンスター2	171,460	JRA-ICZER	ST-6 アトミックガイ
5	キングオブザモンスター2	142,740	JRA-ICZER	ST-5 スーパージオン
6	キングオブザモンスター2	139,140	JRA-ICZER	ST-5 サイバーウー
7	サンセットライダーズ	893,800	AGO	2周目最終面
8	キャプテンコマンドー	255,930	AGO	1コインALL ジェネティー
9	バース	474,100	ADOL/HAT-UGO	1P ST-4
10	バース	2,047,300	北山尚貴＆三藤留人いえ〜い!	2P ST-9

ゲームブティックジャック＆ベティ　☆＝1

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F DENN(0238)21-1664

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	8,392,870	ZAO　HIR	5面 ROSA使用
2	ウルトラマン倶楽部	1,300,100	直美ネーサン	ラストBOSS 3機設定1コイン
3	達人王	742,490	ビールうどんBOMB	4面ボス ノーマル1コイン
4	バース（㊙付）	5,297,100	NCP-CPS㋙	30面 ノーマル1コイン
5	スーパー上海（クエスト）	75,200	ZAO-HIR	ALL イージー1コイン
6	X-MEN（ダズラー）	378	直美ネーサン	5面ボス 1コイン
7	X-MEN（ストーム）	368	直美ネーサン	6面 1コイン
8	スターブレード（㊙付）	1,020,800	ASK	ALL 1コイン
9	テトリス	ライン586	ギネス氏来る。あとはしんぽさんの行方のみ	10万×1 ノーマル
10		ワクがうまりません!	求むハイスコア!! いつでも受付中です。	

ゲームコーナーロム　☆＝2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,034,270	㊙第2イラスト集㊊㊋㊌Y.S.	6面
2	ボンバーマンワールド（P）	837,800	TOPJAN	4-4
3	サボテンボンバーズ	37,103,400	T2ハンマー（ハマー）	63面
4	キングオブザモンスターズ2	178,420	OAG²-ORE㊙	バトル6
5	G.I.ジョー（1P）	2,111	CAT=えいちょく	3-2 3人設定
6	セイブカップサッカー	16点	KAZ	7面　USA
7	コズモギャングザビデオ	16,385,290	あぶそ㋡	ALL　5ミス ボーナス×3
8	スーパー上海	111,700	IKA	STAGE3 6面　上海パラダイス
9	バース	2,925,100	Y.S.	17面
10				

ゲームプラザヴィクトリア　☆＝10

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バース（㊙付）	6,648,900	あつし	ALL 残
2	アンダーカバーコップス（ZAN）（MATT）	11,858,470 11,509,560	CYR-MADおくやす	ALL　2ミス ALL　3ミス
3	アンダーカバーコップス（ROSA）	9,194,320	QS-リキさま!!	5面
4	ストリートファイターII'（ケン）（サガット）	1,601,000 1,613,500	QS-リキさま!! BZ-タイガーたつる	ALL㋐　㋱3 ALL　㋱3
5	ストリートファイターII'（ブランカ）（ガイル）	1,575,800 1,575,500	HU-FEDMRDE あつし	ALL　㋱1 ALL　㋱3
6	ソニックウィングス㊙（F-18）	877,000	あつし	2-5
7	ソニックウィングス㊙（F-14）	1,273,700	HU-FE-DMRD	ALL
8	ソニックウィングス㊙（FSX）（F-15）	859,500 816,800	HU-FE-DMRD	2-4 2-4
9	ソニックウィングス㊙（AJ-37）（FAS-39）	1,318,200 913,700	HU-FE-DMRD	ALL 2-5ボス
10	ソニックウィングス㊙（AV-8）（IDS）	967,600 1,230,800	HU-FE-DMRD	2-6 ALL

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢）

山形県山形市飯田5-5-14　☎(0236)41-6693　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（ケン）	1,361,000	目標 50万点!! HASSE㊕	P=20
2	達人王	652,360	師匠様の弟子　H.S	5面ボス
3	達人王	623,370	師匠様の弟子　H.S	4面ボス
4	達人王	594,880	仙台より帰省 師匠様の弟子　H.S	4面ボス
5	達人王	298,210	GS-K	2面ボス
6	その他HI-SCOREを			
7	募集しています			
8				
9				
10				

ゲームランドキンコンカン＆ドリーム

宮城県仙台市若林区土樋45-3　☎(022)268-9498　☆＝8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キングオブザモンスターズ2	173,100	TROPICAL-DOG 大㋩㋕㋟㋛㋛	バトル6 アトミックガイ
2	達人王	974,880	Y.S	ノーマル 6面中ボス
3	達人王	1,146,350	MS-飯屋	イージー 6面つらら地帯
4	ウォーリーをさがせ!!	8面間違いさがし	㊙	
5	コズモギャングザビデオ（2P）	21,951,260	CCC小野寺 EGAオーダイン少年	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ファミリーランドピノキオ　☆＝2

北海道札幌市北区北35条西10丁目　☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,533,900 1,493,500	娘翁泉　BY西山君 娘翁泉　BY西山君	ケン　ALL バルログ　ALL
2	ストリートファイターII'	1,480,200 1,407,800	なぞの　Y・F 出たけんちゃん	ザンギエフALL リュウ　ALL
3	ストリートファイターII'	1,379,700 1,353,500	コーヒーはUCC 哭きの竜	ガイル　ALL 春麗　ALL
4	ストリートファイターII'	1,351,800 1,346,400	コーヒーはUCC 駆猫翁泉　BY西山君	ベガ　ALL サガット　ALL
5	ストリートファイターII'	1,322,600 1,216,700	コーヒーはUCC コーヒーはUCC	ブランカ　ALL E・本田　ALL
6	ストリートファイターII'	1,133,600 986,200	コーヒーはUCC 前川・J!ピノキオま	バイソン　ALL ダルシム　ALL
7	アンダーカバーコップス	9,764,110	大堀　SRZ君	マット　5面
8	アンダーカバーコップス	8,578,890	心の中のドキドキを言葉にできないのは	ローザ　5面
9	達人王	714,380	それだけ君の事を愛しているからサ	5面
10	サンドスコーピオン	918,800	だからそっとやさしくキスして魔法使い山田	6面

ファミリーカンドカーニバル　☆＝3

福島県会津若松市中町3-53　☎(0242)28-2227

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バース	4,105,200	てっかめんバカAMT	27面
2	アンダーカバーコップス（マット）	5,436,400	復活するか!ベストボクサー	
3	セイブカップサッカー	59点	たくちゃん'ベストだ	1コインALL
4	ストリートファイターII'（リュウ）	1,413,800	ボケナスがーby わたぶ	
5	ストリートファイターII'（ケン）	1,488,900	あいてになんねーby わたぶ	
6	ストリートファイターII'（ノノンカ）	1,248,800	アレッサドロッス、ジュン	
7	ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,291,800	ザンギエフ小憎! 敵でない!	
8	ストリートファイターII'（バルログ）	923,400	会工のSEXY'BOY'S byATS	
9	ストリートファイターII'（バイソン）	1,099,000	シューコッヒャー	
10	X-MEN（ダズラー）	259	1コイン大魔神みたいなボスグスラーマスターby	

ゲームランドアタック　☆＝1

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41　☎(022)235-8794

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（ベガ）	1,274,400	ノコギリン272号	1コインオール P×18
2	ストリートファイターII'（ザガット）	1,066,100	ノコギリン272号	1コインオール P×11
3	ストリートファイターII'（バルログ）	1,417,300	ノコギリン245号	1コインオール P×20
4	ストリートファイターII'（バイソン）	1,111,100	ノコギリン272号	1コインオール P×17
5	ストリートファイターII'（ガイル）	1,204,800	ノコギリン272号	1コインオール
6	ストリートファイターII'（ケン）	1,423,500	ノコギリン272号	1コインオール P×23
7	ストリートファイターII'（リュウ）	1,421,700	ノコギリン272号	1コインオール P×21
8	ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,227,000	㋕親衛隊	1コインオール P×15
9	ストリートファイターII'（春麗）	1,224,700	ノコギリン272号	1コインオール P×19
10	ストリートファイターII'（ブランカ）	1,225,500	ノコギリン272号	1コインオール P×16

NTK 2店合同　☆＝17

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	2,349,520	K・A・N	3面
2	バース	1,936,000	うにさん（苫小牧）	11面
3	ウルトラマン倶楽部	783,000	SHU（セブンイレブン）	6面ボス
4	ボンバーマンワールド	1,162,600	うにさん	5-3
5	達人王	457,500	NOBさん（苫小牧）	2面
6	ワールドヒーローズ	960,600	アッシー	1コインALL マッスルパワー
7	X-MEN	205	スクリュー　命!	
8	フーピー	694,380	特通気A63	
9	サイレントドラゴン		だれかスコア申請して	
10	Bラップボーイズ		ストII'集計打ち切りだと10コ埋めるの大変	

JOYCOM'S ☆=5

福島県いわき市平字白銀町1－4 ☎(0246)23-2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王 (運付)	852,640	4匹のマグロの番長!! BAN－D	5面 以下全機種ノーマル設定です
2	ボンバーマンワールド (ノーマルモード)	203万ぐらい	燃えよマイナーゲーム 氷室万寿だと思うっす	ALL くわしくわからないゴメン
3	ボンバーマンワールド (対戦モード)	レベル7	レート確認してませんTO－y㊥	レート不明
4	セイブカップサッカー	24点	実はSCI全国TOP? DEUS－佐藤さん	8面 75333210
5	キングオブザモンスターズ2 (アトミックガイ)	347,840	貧しさ100％男 ABESIM	最終面で死亡
6	キングオブザモンスターズ2 (サイバーウー)	414,290	ラスボス超ムカツキ ABESIM	最終面で死亡
7	ソニックウィングス (AJ－37)(運付)	1,366,100	基板復活おめでとう記念 NAS－HINO	2周ALL
8	ソニックウィングス (AV 8)(運付)	746,500	今月はここまで JAMA	2周目4面
9	スーパーワールドスタジアム '92	0－50で強制コールド	ひむさんに連射装置でおせわになった人㊥	1回コールド負けヤクルト使用
10	ストリートファイターII' (ダルシム)	1,377,300	まさにおさるさんレベル! YM.T	ALL P×20 3万×4おち

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(0266)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,192,000	夏休み突入記念! NOR	ALL
2	ストリートファイターII' (ケン)	1,522,100	ESSAY－CPF－BF ㊌	ALL
3	コカコーラスズカ8アワーズ	3'21"11	SIN	BEST 49"11
4	ボンバーマンワールド	1,355,400	ボバーン	5－7
5	ニンジャコマンドー (リュウ・イーグル)	8,323,970	ESSAY－CPF－BF ㊌	ALL
6	ニンジャコマンドー (レイアドラゴン)	3,022,150	しかしこの本かでるころには夏休みは終る。	ALL NOR
7	魔法警備隊ガンホーキ	1,238,900	DF－STR	2－6
8				
9				
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=148

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーリーをさがせ! (面数集計部門)	14周目1面	ESSAY㊙新命明★㊍、ABN㊊空生透★	1コイン(1P) 助ダッチ3名
2	ウォーリーをさがせ! (タイム集計部門)	71秒クリア	ESSAY㊙新命明★㊍、ABN㊊★	1周目の総合タイム 助手2名
3	アンダーカバーコップス (ローザ)	7,859,740 (最終面)	ベルッコラブリン クルクルリンクル	1コイン 入荷3日目
4	アラビアンファイト (シンバット運必付)	58,190	ESSAY㊙大穴船長	ALL 残0
5	アラビアンファイト (ダッタ運必付)	33,560	必殺!!霊体ライダーキック ESSAY－ABN㊊	ALL 残0
6	エアレスキュー	255,000	ショッカーワールド伊勢崎 春野ショッカーSID㊖	ALL
7	サンセットライダーズ (運なし)	1,084,390	ESSAY－Mig－空生透	ALL 残3
8	ESWAT	2,560,600	死神博士はイカデビル ESSAY㊙新命明	ALL
9	達人王 (運付)	ライダー必殺っ! 入荷1カ月遅れっ!!	次回!!第2話 変珍警察ちんめいダー	乞う御期待!
10	ファイナルラップ2 (全4コース)	ライダー必殺っ! 入荷2年遅れっ!!	ちんめいダー VS 大便器爆発フンバルガー	まけるな僕らのちんめいダーっ!!

八千代プレイランドカーニバル ☆=22

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンドロデュノス (運付)	10,000,000+α	☆クソへ○○ァイ○ー FCM..	1コイン 9－4にて達成
2	ソニックウィングス (F－14運付)	1,524,800	1ヶ月計画発動? Ⓕ (まだまだ!)	1コインALL
3	ウォーリーをさがせ!	3周目4－4	ロッテリアベンチでOLを笑わせろ㊀㊂ Ⓡ	1コイン
4	餓狼伝説 (ジョー東運付)	1,397,400	EGC㊎POW様に感謝!! Ⓜ	1コインALL Ⓟ×7
5	Bラップボーイズ (TOP)	3,726	超稼ぎ発覚!? Ⓜ	1コイン
6	ニンジャコマンドー (ジョータイガー運付)	10,170,250	情報を隠してまで全国トップをとろうな	1コインALL
7	ニンジャコマンドー (リュウイーグル運付)	7,934,370	んて考えてないよ。おわってる 高沢	1コインALL
8	スティールガンナー2	305,420	DDS	1コインALL 2P側 64.4%
9	デスブレイド (ファイター運付)	1,280,150	俺たちゃ天才うんうんGACHAPIN㊃	1コインALL Ⓟ×8
10	デスブレイド (ファイター運なし)	979,350	めったまいいぞうんうんREC－TOK㊥	1コインALL Ⓟ×5

今市ゲームセンター ☆=6

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	4,056,200	全国一位10個作戦 CYR－SGOⓈ	ST、24 1コイン 連つき
2	バース	3,043,900	全国一位10個作戦 CYR－MERⒷ	ST 18 1コイン 連なし
3	達人王	897,520	全国一位10個作戦 CYR－MERⒷ	RD、5 1コイン
4	アンダーカバーコップス	3,233,860	全国一位10個作戦 CYR－MERⒷ	RD、3 ローザ 1コイン
5	ニンジャコマンドー	3,885,950	全国一位10個作戦 CYR－MERⒷ	ALL 1コイン 連なし レイア
6	ニンジャコマンドー	3,752,140	全国一位10個作戦 CYR－MERⒷ	ALL 1コイン 連なし ジョー
7	ストリートファイターII'	1,628,400	全国一位10個作戦 CYR－HAK	DB×24 爪×3 1コイン
8	アンダーカバーコップス	2,860,570	STL－MIE	RD、3 1コイン サン・高原
9	アンダーカバーコップス	2,825,180	STL－MIE	RD、3 1コイン マット
10	ニンジャコマンドー	3,924,260	STL－MARO	ALL 1コイン 連なし

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース (運付)(フロント)	4,281,000	中島くん♥	1coin st 24
2	バース (運付)(ファジィ)	4,102,200	魔B党－NDA	1coin st 24
3	スーパー上海 (プロフェッショナル)	67,600	ほっちょぴい	6面 48コ 時間ぎれ死
4	スーパー上海 (クエスト)	73,200	B党－MIE	ALL (入荷3日目)
5	爆裂クイズ魔Q大冒険	370,700	京王閣大怪獣－みわ 免許書きかえ君	1P側 ALL89%
6	ボンバーマンワールド	258,800	MNK	3－1
7	スティールガンナー2	256,070	H.K (ゲーメストは遠し)	クリフ使用 61、1%
8	ダークシールII	375,200	大井さんダルがんばれⒽARU	ALL、でも永パイージー
9	ギャルズパニック	411,600	天翔けるペンギン (店員T氏)	ALL 100%?回
10	BG WAVEのカラオケ「SAY YES」	84点	カラオケ戦隊モンテマン モンテレッド	次は「君がいるだで」だ!!

ゲームインDAIEI ☆=6

千葉県市川市南八幡4-1-7駅南ビルB1 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フィクゼイト	721,230	雅浅夢	ROUND 5 アガサ・ボルドウ
2	達人王	1,025,360	星ぼえ夢	STAGE 5
3	コカコーラ スズカ8アワーズ	3'16"25	JUN、N	BEST RAP 48"05
4	X－MEN 2Pバージョン	486	狼炎狼牙	STAGE 6 ウルバリン
5	ファンキージェット	856,900	MIRAGE－2 ULCER㋠	ROUND 6－6
6	ボンバーマンワールド	1,997,900	DIO	1coin ALL
7	ヘクシオン	10,000,000+α ライン1,724	ばあみりおんS夫	ノーマルモード レベル484
8	バース	記録募集中		
9	ウルトラマン倶楽部	記録募集中		
10	スーパー上海	記録募集中		

プレイシティキャロット筑波学園店

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581 ☆=23

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース(運付)	3,450,300	BBC	ノーマル 19面 ファジィー
2	アンダーカバーコップス (ローザ)	3,666,870	おーくらしゃん	ノーマル 4面
3	ボンバーマンワールド	1,810,100	ラブコメ大好き! 氷室万寿	ノーマル ALL
4	達人王	630,000	おーくらしゃん'	ノーマル 4面ボス
5	アンドロデュノス	971,020	おーくらしゃんII	ノーマル ラスボス
6	ガンホーキ	1,198,800	uni	ノーマル2－4 ボス
7	F1グランプリ (Dコース)	8'03"674	さどがしま	ノーマル ALL モレノ40点
8	セイブカップサッカー	50点	杉田勘九郎from ワンダーエッグ	ノーマル ALL アメリカ
9				
10				

ジャックアンドベティ ☆=11

群馬県太田市東本町18－13 ☎(0276)22－1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	3,121,000	ハゲには無理!	S18 フロントポッド
2	アンダーカバーコップス (ローザ)	3,340,200	ピー	4面
3	ファンキージェット	642,900	テイサツ君&ていさつさん	5－5
4	サンドスコーピオン	2,281,900	面数のびん	2－3
5	スーパー上海 (プロフェッショナル)	91,800	クリアできん	8面
6	スーパー上海 (パラダイス)	114,700	KGB+α	3－2
7	スーパー上海 (クエスト)	66,800	クリアできん	5面
8	達人王	526,130	カトリーヌ♡	5面
9	X－MEN	申請なし		1画面
10				

プレイランドスカイシアター ☆=74

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーリーをさがせ!	1周ALL+α	次はダルシムをさがせLV－18 菊池	※全機種ノーマルです。
2	サイレントドラゴン (LEE運なし)	2,590,800	キングオブ 江南町! KUT－魔王WAPIN㋛	4面アルマジロ死 夢子FC会長♡♡
3	アンダーカバーコップス (ザン高原運必なし)	8,414,610	やっちゃってくださいようううう 0が3つ	最終面 マーキュリー大好き
4	アンダーカバーコップス (ローザフェルモンド運必なし)	10,449,210	高崎集計やめないで! ESSAY初代総長JUN	最終面 えびふらい大好き
5	ファンキージェット (2人設定運付)	1,534,700	一生やりますこのゲーム ㊣CSD－JET	ALL 残0 精神的モヤシ
6	サンドスコーピオン (運付)	2,873,100	復活!!やりますエアデュエル㊣GRF－②ちゃく	2－6(M12に2万点差)
7	G.I.ジョー運付 (1周設定)	3,448	Ⓢ夫	ALL 女 内藤ししょお大好き
8	達人王	永パ	絶対永パ	2面ボス
9	キングオブザモンスターズ2 (サイバーウー)	366,420	一生やりますサイバーウー柊BUG	最終面 5匹目 1UP×2
10	ハングリーアニマル (カバ運必なし)	61	スノ㊊ 二代目総長!JAG－H.S	全2周 ALL あと10てん

ガリバー熊谷店 ☆=3

埼玉県熊谷市筑波2-49-8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)26-7277

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス (ZAN)	5,601,200	ハイルドライバーて転落死・・・EDO	1コイン最終面 必付
2	アンダーカバーコップス (マット)	7,095,190	マットボンバーはバットでカキーン EDO	1コイン最終面 必付
3	アンダーカバーコップス (ローザ)	5,933,350	フィーバー ひよこ三連発!! ACE	1コイン最終面 必付
4	バース (運付)	5,327,700	毎日が日曜日。阿波野島稲荷EDO	1コイン最終面 フロントポッド
5	X－MEN (1画面)	436	岡ぽん	1コイン最終面 ダズラー使用
6	セイブカップサッカー	99点+α	さくらBANK使用 ダイナマイトーかず	ALL イタリア 90秒設定
7	達人王	792,340	EDOぽん	1コイン 5面
8	G.I.ジョー	2,750	GIジョー! はい消えた! 岡崎	1コイン ALL スカーレット
9	ボンバーマンワールド (バトルゲーム)	0.953	猿≧エテ	WiN 6、3機 設定
10				

募集

ハイスコア集計のアシスタントを募集します。やる気のある方で、東京近郊にお住まいのビデオゲームを手広くやっている方、お電話ください。電話03(3293)9321 佐藤

ハイスコア通信ーお店からー

プレイランドファンタジア&パレンシア(秋田)
営業時間が少し変りました。午前10時から午後7時までです。いごよろしく。(ファンタジア)

モンテカルロ(群馬)
酷暑の続く今年の夏、いかがお過ごしでしょうか。このようなときこそ冷房のきいたモンテカルロへ避暑にいらしてください。カッコイイ店長&店員がお待ちしております。

八千代プレイランドカーニバル(千葉)
EGC㊎POW様、JAG－IGA様、ご来店有難うございました。まともに対応せずに誠に申し訳ありませんでした。

ガリバー熊谷店(埼玉)
この号が出るころ、ファイナルラップ3、アームチャンプ2が入荷されてます。スポーツの秋、みなさんもこの2つのゲームをやりましょう(何か関係ない…)。

キャッスル&YOU²(東京)
町田常連紹介、第6回SSC－ネズミ。彼の正式なスコアネームは「ASP」である。しかしハイエナのごとく人の買ってきた食べものにたかるため「ネズミ」の異名をとるようになった。しかし最近常連になったJa君もネズミに優るとも劣らない大食いで、近日食べ比べをすることになっている。©荏原

ゲームセンターコパIII(神奈川)
第2回ゲーメスト杯に参加して頂いたかた、どうも有難うございました。定期的に当店でも大会を行っていますので、どうぞご参加ください。(by店長&常連より)

タウンスポットプレイランド(大阪)
当店では、シューティングゲームを運付にしていくつもりですので、つけてほしいと思った方は行ってきてください(当店ではHI－SCOREがあつい!)

イーストランドファミリーガーデン(岡山)
7月24日にリブルラブルとガンスモークが入った。オールドゲームがけっこう置いてあるぞ。

君こそゲーメスト!

その1

アンダーカバーコップス	ザン	12,006,000 ㊙	おれはフジィだ!! CYR-MADおくやす	個人申請 プレイシティキャロット 琴似店 (北海道)
	マット	13,779,800	WIZ-ARD	個人申請 TVスポットポテト (大阪)
	ローザ	12,632,010 ㊙	トイレがライバル、本人公認YFC-SSS	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
バース	連付き	8,815,600	G.M.C.R-I	モンキーハウス本館(福岡)
	連なし	7,224,300	個駒川ライバル、CYCLONE-NEC	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
達人王		1,650,040 2-2	ベジータ㊕㊙	個人申請 ハイテクセガ神戸 (兵庫)
X-MEN	6Pバージョン 1周設定	387 ウルバリン	AXIOM-Xenom鳩	チャレンジャー関大前 (大阪)
	4Pバージョン 1周設定	696 ストーム 最終面	発売日未定カセット うーきーDIO	ゲームプラザ (熊本)
	2Pバージョン 1周設定	621 ストーム	GOR-しゃちょーう㋙	HI-TECHSEGA金沢店 (石川)
スーパー上海	プロフェッショナル	144,200 12面	DCC-AGAS-KAC㋑	イエローハット (愛知)
	パラダイス	263,600 7面	EGC-㊥MKZですう。(Ⓒ三部)	荏原ゲームコーナー (東京)
	クエスト	86,500		
サンドスコーピオン	連なし	5,708,000	ウッドピュII HKR	タウンスポットプレイランド (大阪)
ファンキージェット		1,764,400	全国1位10個作戦 CYR-イエティⒻ	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
コカ・コーラ スズカ8アワーズ	1人プレイ	3'15"95	MFC-IO-LIE	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
セイブカップサッカー	90秒設定	99点+α	全国2店、個人申請1名の皆様	
Bラップボーイズ		4,201 ビーター	全国1位10個作戦 CYR-MSK駒ちゃん	個人申請 ゲームプラザ・ザ・ゴリラ (東京)
アンドロデュノス		10,000,000+α	全国3店、個人申請2名の皆様	
ボンバーマンワールド	ノーマルゲーム	4,089,900	分裂爆弾高く買います CYR-TEM㊔	ゲームセンターコパIII (神奈川)
	バトルゲーム	0.953	猿≧エテ	ガリバー熊谷店 (埼玉)
キングオブザモンスターズ2	アトミックガイ	603,490	IAC-MAK(まか)	オキモト (広島)
	サイバーウー	747,720		
クイズDNAの反乱		16,178,700	Rin-Russell●	個人申請 ジョイグラップ (東京)
ウォリアーブレード	ラスタン	427,640 ㊙	全国1位10個作戦 CYR-㊥	キャッスル&YOU² (東京)
	ソフィア	436,860 ㊙	Mr.しおしお君	
	デューイ	371,060 ㊙	Mr.しおしお君	
エアレスキュー		255,000	ショッカーワールド伊勢崎昼のショッカーSID●	ハイテクセガ高崎 (群馬)
魔法警備隊ガンホーキ	連付き	2,145,700	IML-UUU㋟	キャノン最前線 (愛知)
	連なし	2,140,100	全国1位10個作戦 CYR-MSK	キャッスル&YOU² (東京)
ニンジャコマンドー	リュウ 連付き	11,105,930	Mr.岡野君	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	リュウ 連なし	10,094,040	JIML-YUJIML-YUJIML-Y	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー (東京)
	ジョー 連付き	12,371,130	JIML-YUJIML-YUJIML-YU	
G.I.ジョー	連付き 1周設定	3,549	全国1位10個作戦 CYR-PET(IML)	タイトーイン002スタジアム (大阪)
	連なし 1周設定	3,546	全国1位10個作戦 CYR-PET(IML)	キャノン最前線 (愛知)
ミューテイションネイション	連付き	3,218,400	㊉ツツフッハハー SPT.(Ⓒ三部)	荏原ゲームコーナー (東京)
	連なし	3,208,800	ナイスGUY求ム!㊂部㊗㊇ by箱根七曲り	
コズモギャング・ザ・ビデオ		25,675,690 連	ベジータ㊕㊙	個人申請 ハイテクセガ神戸 (兵庫)
アラビアンファイト	シンバット	58,190 連㊙	ESSAY㊙大穴船長	ハイテクセガ高崎(群馬)
	ラマーヤ	32,160 ㊙	DEVICE-てってけ炎翔	プレイシティNASA杉本町店 (大阪)
	ダッタ	33,560 連㊙	必殺II筐体ライダーキック ESSAY-ABN㊙	ハイテクセガ高崎(群馬)

今月はアンダーカバーコップスから。キャラ別に集計してますが、まだクリアが出たばかりといった感じ。これからの稼ぎが熱くなりそう。
バースは連射別に集計。ポッド別にはしていません。隠しボーナスの取り方で、かなり点差ができるようです。
達人王は簡単な改造により、画面外の安全地帯へワープするボタンをつけることが可能。これは邪道なので、ワープボタン未使用を前提の上で、とりあえず面数優先で集計します。先月はこれが原因で集計できませんでした。
X−MENは6P、4P、2Pの各バージョンで、敵の数や回復アイテムの出方が異なるため、分けて集計しました。1周クリアエンド設定のみを対象にしています。
スーパー上海はモード別。上海シリーズにしてはかなり熱い争いになっています。
サンドスコーピオンは2周クリアが1人だけでした。今後は連射別に集計します。
スズカ8アワーズはラップシリーズ同様、完全1人プレイでのゴールタイムで集計。
セイブカップサッカーは、99点でスコアがストップするので、今月で打ち切ります。
Bラップボーイズはクリアが出ていませんが、面数の概念がないためスコアのみで集計します。キャラ別には分けていません。

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=3

埼玉県所沢市緑町1−3 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'(ダルシム)	1,476,300	KHY−D−THU	1コイン ALL
2	ストリートファイターII'(ケン)	1,513,700	INU−FUCKIN	1コイン ALL
3	ストリートファイターII'(バルログ)	1,319,200	AN−LUCY	1コイン ALL
4	ストリートファイターII'(リュウ)	1,472,000	KAX−RIVA	1コイン ALL
5	G.I.ジョー	2,123	ムーミン	連なし
6	クイズ地球防衛軍	561,200	CST−FOX!	1コイン
7	タンクフォース	792,600	KILL THE JAP!	1コイン 連なし
8	ストリートファイターII(ガイル)	1,350,400	K・T	1コイン ALL 連なし
9	ストリートファイターII(ダルシム)	1,421,800	さとちゃん24	1コイン ALL 連なし
10	メタルブラック	243,700	FOX−FACE	連なし

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=16

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード	418,020	CAN	ラスタン 1コインALL
2	サボテンボンバーズ	23,646,400	KAM	
3	ソニックウィングス	793,300	ASHTAR	2周目3面 コウフル使用
4	達人王	509,090	えのけん ㊎	4面のボス
5	ボンバーマンワールド	1,913,500	KAM	6−7 ノーマル
6	フーピー	1,133,240	大石 武志	E−3
7	魔法警備隊ガンホーキ	1,170,900	KAM	2周目5面
8	コカコーラスズカ8アワーズ	3'21"03	サーキットの猿 2	複数プレイ
9	サンドスコーピオン	209,900	わたぬき ま!さる わたぬき まさる	1−3
10	バース	1,038,700	誰かいために猿は鳴く	ステージ 7

池袋プレイランドラスベガス ☆=9

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	11,707,390	Sirius	ALL MATT使用
2	達人王	1,115,910	超タコ!AKA	6面ボス
3	アンドロデュノス	2,117,450	FLAP総師−ANP	2周目7面ボス前連なし
4	キングオブザモンスターズ2	115,430	MrかせぎⒽ	バトル5 ボス アトミックガイ
5	ニンジャコマンドー(レイアドラゴン)	4,179,420	C&P−ILM㋯	ALL 連なし
6	ハチャメチャファイター	33,404,300	RCA−NST	2−4 中ボス
7	琉球	284,410	頭かパニック!Ⓝ	15面
8	サンドスコーピオン	2,254,800	ザコが強すぎるⓃ	2−3 連なし
9				
10				

ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823(ノーベル) ☆=197

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファンキージェット(1P)	1,764,400	全国一位10個作戦 CYR−イエティⒻ	ノーマルALL UP×2 残1
2	ウォリアーブレード(ソフィア、㊙付)	435,110	ベジータ君だけごめんなさい。数人の方より	ノーマルALL
3	ニンジャコマンドー(JOE、連付)	12,371,130	IML − YUJIML − YUJIML−YU	ノーマルALL
4	ニンジャコマンドー(RYU、連ナシ)	10,094,040	JIML − YUJIML − YUJIML−Y	ノーマルALL
5	スターブレード(連付)	2,254,500	全国一位10個作戦! CYR−JOO	ノーマルALL
6	レジオネア(アルフレッド、連㊙付)	2,330,950	STERⒺ	ノーマルALL 来店ありがとう
7	レーシングビート(U.S.A)	3'40"32	全国一位10個作戦! CYR−MSK	ノーマルALL
8	サンダーフォックス(1P)	7,132,700	全国一位10個作戦! CYR−みかん君	ノーマルALL ノーミス
9	剣豪(1P)	4,286,800	IML − YUJIML − YUJIML−YU	ノーマルALL 周目1ミス
10	アンドロデュノス(先月分)	10,000,000+α	IML−よーじと星白金−トランクス	ノーマル 9−4と9−5

カジノカーニバル ☆=14

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,487,400	星ぼえ夢	1コイン・ALL リュウ
2	ストリートファイターII'	1,542,700	FGM㊚	1コイン・ALL ケン
3	ストリートファイターII'	1,486,900	ジャブの嵐	1コイン・ALL ガイル少佐
4	ストリートファイターII'	1,602,700	ジャブの嵐㊚	1コイン・ALL サガット
5	セイブカップサッカー	69点	悪の友=サッカーの鬼	1コイン・ALL
6	達人王	796,400	FGM㊚	1コイン 1−5ボス
7	キングオブザモンスターズ2	4面	しーしーびー	1コイン
8	ぱっくんらんど	10円で40枚	いなさん	穴うめ
9	野球の友	100円で0枚	テェテテテテテテ・・	穴うめ
10	パロディウスだ!(スーパーファミコン)	2,479,600	本家FGM	オマケモード ツインビー使用

キャッスル&YOU² ☆=246

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイレントドラゴン(JOE連付)	3,609,400	全国1位10個作戦 CYR−MSK	最終面 ※全機種ノーマル設定
2	サイレントドラゴン(LEE連付)	4,311,700	SSC−EZO−ASP	最終面
3	サイレントドラゴン(KATOH連付)	3,991,800	全国1位10個作戦 CYR−MSK	最終面
4	サイレントドラゴン(SONNY連付)	4,014,700	EXCEL−SSC−ネズミ	最終面
5	ウォリアーブレード(ラスタン㊙)	427,640	全国1位10個作戦 CYR−㊥	ALL
6	ウォリアーブレード(デューイ㊙)	371,060	Mr.しおしお君	ALL
7	ウォリアーブレード(ソフィア㊙)	436,860	Mr.しおしお君	ALL
8	ガンホーキ(連なし)	2,140,100	全国1位10個作戦 CYR−MSK	ALL
9	グランプリスター(1P・ドイツ)	4'30"40	全国1位10個作戦 CYR−MSK	ALL
10	X−MEN(DAZZLER㊙)	381	いとー	6面

荏原ゲームコーナー ☆=216

東京都品川区旗の台3−12−3荏原会館内 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バース	5,256,800	さよなら3.0グランデ byさんぺかずひさ	29面 マークII廃車?
2	アンダーカバーコップス	8,196,700	マーチでまだ走れるぜ!byさんぺかずひさ	最終面 死ぬまでやる!
3	スーパー上海(プロフェッショナル)	71,800	EGC−㊥MKZですう。(Ⓒ三部)	6面 京葉道路で事故ったよ。
4	スーパー上海(パラダイス)	263,600	EGC−㊥MKZですう。(Ⓒ三部)	ALL 2回転半してジャンプした。
5	スーパー上海(クエスト)	86,500	EGC−㊥MKZですう。(Ⓒ三部)	ALL 6面−106
6	アンドロデュノス(連付)	10,000,000+α	㊉ツツフッハハーSPT。(Ⓒ三部)	9−4で達成
7	アンドロデュノス(連なし)	10,000,000+α	㊉ツツフッハハーSPT。(Ⓒ三部)	9−4で達成
8	ミューテイションネーション(連付)	3,218,400	㊉ツツフッハハーSPT。(Ⓒ三部)	ALL
9	ミューテイションネーション(連なし)	3,208,800	ナイスGUY求ム!㊂部㊗㊇by箱根七曲り	ALL ガード下にペイント!
10	ヘクシオン(スラッシュ)	305,549	EGC−㊥MKZですう。(Ⓒ三部)	ライン294 レベル 71

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	達人王	669,200	WCW	4面ボス ノーマル
2	アンダーカバーコップス	2,162,540	NORIKO.T	マットボンバー ノーマル 1C
3	スーパー上海	43,300	ガイル少佐 「アネック・ブー」	プロフェッショナル R=4
4	スーパー上海	20,600	ガイル少佐 「アネック・ブー」	上海♡パラダイス R=2
5	セイブカップサッカー	R4	LUNAR	TOTAL 7
6	餓狼伝説	561,700	ガイル少佐 「アネック・ブー」	東 丈 レベル・8
7	ニンジャコマンドー	160,140	NORIKO.T	JOE.T ノーマル
8	あしたのジョー	289,500	GAA!	ノーマル
9	ストリートファイターII'	573,400	まっくろクロスケ	ダルシム ノーマル
10				

ガレージキャロットたまプラーザ店

神奈川県横浜市緑区美しが丘1−5−8 ☎(045)903−4056 ☆=7

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス (ローザ)	7,525,880	PSY	最終ボス 1コイン
2	アンダーカバーコップス (マット)	727,460	RIN・HIR	1面 まぐろがおいしい
3	アンダーカバーコップス (ザン)	611,050	T.K IMA	1面
4	セイブカップ サッカー	46点	NOVIE君	ALL
5	バース	2,142,300	PSY	14面
6	スーパー上海	42,000	FRONT PARK	3面
7	爆裂クイズ魔Q大冒険	13,500	岡本百太郎	S−7
8	ナイツオブザ ラウンド(ランスロット)	153,740	NAVI	S−4
9				以上8ゲーム すべてノーマル
10				

ゲームセンターUFO 4店集計

東京都町田市旭町1−7−5 ☎(0427)29−5603 ☆=84

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス (1P・ザン以下連必付)	5,717,240	誰か最終面を止めろ −−!(ザンで)BT夫	R−5
2	アンダーカバーコップス (1P・マット)	6,528,110	熱唱!ときめきストリ −−ト!(最悪)段平	R−5
3	アンダーカバーコップス (1P・ローザ)	9,889,820	マァキュリィパワァメ ェイクアァップCAT	R−5 ←誰にもやらんよ
4	達人王 (1P・一応連付)	457,760	全国三千名の皆様↑ のでイきましたねCAT	←誠におめでとお ございます♡3面
5	サイレントドラゴン (1P・JOE連付)	1,948,400	うなれ弾丸ベルト!!俺 はパンクスMAD小林	R−3
6	サイレントドラゴン (1P・SONNY・連付)	3,246,000	ネットに巣食う電脳 FUCKERコナン野〜	R−5
7	ニンジャコマンドー (1P・ジョー連付)	6,235,370	たったつたつまたつた つまきしんけん!BT	ALL 残×1
8	ストリートファイターII' (1P・ダルシム連付)	1,455,300	さぁてセーのつくモ ノでも観るかBIG−K	3万×2 たる 5万×1 落爪×2
9	ストリートファイターII' (1P・サガット連付)	1,588,500	Q8−Dr.ZSGCBOSS ごめんね♡	3万1落 爪×0
10	ファンタジーゾーン (夢の連付仕様)	5,507,360	俺「どすこい熊太郎」 購入します!段平Ⓥ③	3−2 国内Ver.

西銀座ゲームプラザ ☆=4

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セイブカップサッカー	80点	甲府のマルコ・ファ ンバステン R.M	イングランド ALL A
2	アンダーカバーコップス	4,522,100	ITO	4面ボス ローザ
3	達人王	718,560	美 和 田 池	5面
4	アンドロデュノス	1,740,070	FLAP総師ANP	2週目5面ボ ス
5	バース	3,730,300	FLAP総師ANP	22面ボスつよー い
6	ストリートファイターII' (ザンギエフ)	1,601,700	Mr.K	ALL ツメ×3 P×22
7	ストリートファイターII' (サガット)	1,672,600	FLAP−Tsubasa	ALL ツメ×1 P×24タルミス
8				
9				
10				

ゲームプラザニューヨーク ☆=3

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467)44−0027

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,105,430	ECM−FISCHER	6面ボス 1UP×3
2	X−MEN (2Pバージョン)	504	VMT−DAN	最終面
3	ボンバーマンワールド (1P)	2,206,500	VMT−DAN	ALL 残2
4	魔法警備隊ガンホーキ (連付)	2,057,400	全国1位10個作戦 CYR−MSKⒺ	2周ALL 残1 1周目120万
5	アステリクス	90,100	chun	最終面ボス
6	ソニックウィングス (AJ−37・連付)	1,388,500	SSI−しげchan!	ALL 1万×6
7	ソニックウィングス (F−14・連付)	1,302,800	SSI−しげchan!	ALL
8	ゼクセクス (連付)	つながらない	最近1UPでない Mr.しわしわ君	2−7で死亡 1UP×6コース
9	ファンキージェット (デコゲーが好き)	入荷しました	どなたか三輪サンちゃ ん譲ってくれませんか	フォゾン、ピータ ーパックラットも!
10	サンドスコーピオン (タイム落ちが好き)	入荷しました	競馬で飯を食っていく 方法を模索中?Ⓒ	ご連絡お待ちして いますbyじーぷー

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1−35−6永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイゾン	3,640,500	SBG セリカXX最 新式でウハウハ	
2	達人王	1,058,610	しない、させない、不 正改造(八交公認)	R−6
3	アンダーカバーコップス	7,700,990	つぶつぶ入りコーヒー 牛乳 夏季限定品。	
4	ソニックウィングス	1,075,900	ブリバリオン ジークリでファイヤー	
5	ニンジャコマンドー	3,128,710	死語研究会Ⓗやん や²(死語)	3−1
6	スーパー上海 (パラダイス)	90,700	サンバのリズムでSTS 祝優勝!!水戸泉!!	
7	64番街	634,151	鈴木保奈美、森尾由美 沢口靖子の歌聴きたい	
8	G.I.ジョー	1,936	具合いがいいんだ よ。とっつあん談	
9	サボテンボンバース	17,899,100	永源の分泌物を顔 で受け止めたい。	
10	上海II	1,548	古賀ちゃん、ガクン!! お前じゃねえんだよ。	

ハイテクセガ三島店

静岡県三島市一番町12−18第五フジミビル1F ☎(0559)72−9616

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム・ザンギエフ部門)	1,364,500 1,410,100	BAD Dr.Y・N	ダルシム ザンギエフ
2	コットン (イージー設定)	寿=62個	「私の名が入るとは」 あらかると	「シークレットは 邪道」 店員談
3	グラディウスII (新Ver.連付)	8,728,300	RAN 鬼の3面	12周目4面 3−F 未使用
4	ゼクセクス	2,145,300	SDI	2−6 1UP×?
5	メタルブラック(連付)	559,680	WOW吉田	連アリ
6	ゲイングランド	1,375,518	「これ申請するの?」 匿名希望 本人談	3−3 MD版は ゲイン箱庭
7	テトリス (イージー設定)	ライン 999 スコア 999,999	イージーはらくちん イナズマイザーX	俺
8	ナイトストライカー (パシフィスト部門・連付)	70,461,730 ←意味無しという声多数	YMO シーンT	パシフィスト×5
9	遠征−7月3日− (コミュニケーション部門)	甲府市Gプラザの店員さん PCC中央店常連さん	道案内、感謝します。 対戦、面白かったです	雑記帳がんばって 下さい。
10	ストリートファイターII' (悲しみの現状部門)	対CPU 対人	作業 ジャンケン対戦	

プレイスポット・サン ☆=58

神奈川県小田原市栄町1−14−57 ☎(0465)23−3791

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンドスコーピオン	2,317,300	CVM−血祭り君	2周目3面 ノーマル
2	バース	2,685,400	Ⓟゴルるーと車 下関のNAO元気かっ	16面 フロント直 コミケ来たか
3	達人王	838,050	もう核は使わない! しんしや	5面
4	ストリートファイターII (春麗)	1,487,000	戦う熱血美術部部 長−LUU	どもっLUUでっ す
5	ストリートファイターII (ガイル)	1,477,500	ホテル代は15万円! 払えよナ!Ⓜ−悪魔君㊗	ALL やる気無 つれねえよー
6	ストリートファイターII' (ザンギエフ)	1,252,700	風下がライバル 悪臭CCC会長 べん!	ALL
7	ストリートファイターII' (ベガ)	1,086,600	んもーっハコッスよーぽ ー! CBX−GSM−㋮㊗	ALL
8	スーパー上海	47,800 94,700	FOX㊋㊚㊩ 新人JFK隆	プロフェッショナ ル ぬかし
9	ヴォルフィード	10,000,000+α	飯代は39万円! スーパームダ飯男 ㊖	ALL やる気無 ひまだ〜ねみ〜
10	スターフォース	2,353,700	只今彼女募集中! ばどっ....!	15エリア

ゲームセンターコパIII ☆=60

神奈川県秦野市南矢名62−42 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バース (1P・連付)	6,370,400	完全復活なるか? みんなの兄	ALL 残×0 ノーマル設定
2	サンドスコーピオン (1P・連なし)	2,934,700	職業:ダフ屋㊕㊖ ㊗㊘N.ARC−IZAⓉ	2−6 ノーマル 1UP×0
3	セイブカップサッカー (1P・連付・90秒設定)	99点+α	DES−ILM!? J'S−METAL	Nao−本間 GAKU 4名
4	達人王	1,190,780	只今熊本帰省中こい てます!CYR−MST	6面 1UP×2 ノーマル設定
5	ボンバーマンワールド (ノーマル)	4,089,900	分裂爆弾高く買います CYR−TEM㊙	ALL 1UP×6 残×0 ノーマル
6	ボンバーマンワールド (バトル)	8面	ねちっこく攻める!! CYR−TEM㊙	7WINノーマル 勝率.700
7	ソニックウイングス (F−14)	1,564,100	1日3回当り前!? 不許可CYR−MST	ALL ノーマル設定
8	ソニックウイングス (F−15・連付)	1,396,500	かまし連必	ALL ノーマル設定
9	ヘクシオン (ビッグ・1千万点時)	ライン195で達成	僕パズル大好き君!! CYR−TEM㊙	レベル114 ノーマル設定
10	ボンバーマン (1P)	12,361,700	爆弾人生に悔いなし! CYR−TEM㊙	ALL 1UP×3 残×0 ノーマル

君こそゲーメスト！

その2

ソニックウィングス	F-18	1,177,100 (連)2-7	全国1位10個作戦 CYR-PET	個人申請　アイリン夢空間（岐阜）
	F-14	1,564,100	全国1位10個作戦 CYR-MST	ゲームセンターコバII（神奈川）
	FSX	1,215,400 (連)	DEVICE-ZZZ	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	F-15	1,396,500 (連)	かまし(連)(必)	ゲームセンターコバII（神奈川）
	AV-8	1,427,600 (連)	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	IDS	1,496,400 (連)	AXIOM-Xenom幡	
	AJ-37	1,558,900 (連)	HYAKU-京城屋	
	JAS-39	1,291,400 (連)	AXIOM-SDI-ARY	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ヘクシオン	ビッグ最短ライン	195	僕パズル大好き君II CYR-TEM(超)	ゲームセンターコバII（神奈川）
	スラッシュ	305,549	EGC-(元)MKZですう。(◎三郎)	荏原ゲームコーナー（東京）
レジオネア	アルフレッド	2,330,950 (連)(必)	STER	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
グランプリスター	モナコ	4'29"86	SGK-WISE	個人申請　アップル流通店（静岡）
	ドイツ	4'30"40	全国1位10個作戦 CYE-MSK	キャッスル&YOU²（東京）
	日本	4'33"86	SGK-WAD(K)MKT	個人申請　アップル流通店（静岡）
サンセットライダーズ	(連)なし	1,084,390	ESSAY-Mig(K)空生透	ハイテクセガ高崎（群馬）
スターブレード	(連)付き	2,254,500	全国1位10個作戦 CYR-JOO	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
ザ・キングオブドラゴンズ	ファイター	3,580,700 (必)	コズモがライバル、AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ボンバーマン	ノーマルゲーム	12,361,700	爆弾人生に悔いなし！ CYE-TEM(超)	ゲームセンターコバII（神奈川）
ドンプル		22,032,350	J.G.K-ALL(超)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
デスブレイド	(連)付き	1,280,150	俺たちゃ天才うんうん GACHAPIN凸	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	(連)なし	979,350	あったまいいぞうんうん REC-TOK(超)	
ストリートファイターII	リュウ	1,732,400 (連)	HELFLING	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ブランカ(連)付き	1,799,100	ネーム変更、今月から FSC-EST	サブカルチュア（福岡）
	ザンギエフ	1,727,300 (連)	アトロまだ？ FSC-EST	
空牙	シルフ(連)付き	4,872,760	「馬場に50万！」くんちほふ	オキモト（広島）
	セイレーン(連)付き	4,689,000	YUV-ばるとりっ君(ば)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ESWAT		2,560,600	死神博士はイカデビル ESSAY-(秘)新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
ラストリゾート	(連)なし	818,900	MOL	キャノン最前線（愛知）
ダイナミックC.C.		−13	JGK-はしおか(ま)	ハイテクセガ神戸（兵庫）
サンダーフォックス		7,132,700	全国1位10個作戦 CYR-みかん君	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
ゴルフィンググレイツ		−32	抜かれるまでやめ DCC-AGAS-KAC(P)	個人申請　ゲームプラザシグマレジャック（愛知）
上海II		2,856	スーパーは俺がしきる HCM-鎌倉くん	個人申請　ゲームプラザ本郷（愛知）
レーシングビート	U.S.A	3'40"32	全国1位10個作戦 CYR-MSK	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
剣豪		4,286,800	IML-YUJIML-YUJIML-YU	ノーベル&ヒノーズ下井草店&タロー（東京）
パラメデス		3,519,280	CYCLONE-TAC	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ソルバルウ	(連)なし	555,460	ぐごごごごごごごごご ぶちかましてやる!!	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
前回の訂正				
ニンジャコマンドー	リュウ(連)なし	8,958,080	たまってた分すべて出します。星白金-HIR	個人申請　ハイテクノーベル神保町店（東京）
	ジョー(連)付き	11,977,030	いく前にフロ入れよー TYR-KEN	個人申請　ハイテクノーベル神保町店（東京）
	ジョー(連)なし	8,295,750	僕が証人です。 CYR-WIZ	個人申請　ハイテクノーベル神保町店（東京）
レジオネア	フランク	2,362,000 (連)(必)	フランクもーやらん!! すさまG-Rカモネ(ヨ)	HI-TECHSEGA金沢店（石川）
ソニックウィングス	F-18	920,300 2-5	IML-CYR-PET	キャノン最前線（愛知）

（123ページの続き）
ウォーリーをさがせーは、スコアがないため集計しませんでした。参考までに、14周目という記録の出ているお店もあります。
そのほかのゲームでは、キングオブザモンスターズ2のサイバーウーでクリア達成です。残るはスーパージオンのみ。

G・I・ジョーは、連射のあるなしで最終ボスの稼ぎに差が出ると複数のお店から指摘を受けたので、分けて集計しました。が、結果的に同一プレイヤーが全一になっています。
ソニックウィングスはすべての部門でスコア更新。クリアが最後に残っていたF−18は、最終ボスと相討ちしてしまったそうです。惜しいー
さて、今月も訂正があります。まず8月号のE・D・Fのスコアは、以前の記録を上回っていませんでした。9月号では3機種に集計もれがありました。お詫びして訂正します。
また、9月号のデスブレイド(連)なしのスコアは、(連)付きの間違いだったと集計店からお詫びの連絡がありました。
今月申請10店未満のニューゲームは、ワールドヒーローズ（キャラ別予定）、ウルトラマン倶楽部、サイレントドラゴン、フィグゼイト、爆裂クイズ魔Q大冒険です。ワールド…以外のゲームは、キャラ別になるかどうかは未定です。

夢空間ファンタジー ☆＝3
長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,252,100	SUP	P×12 ツメ0
2	コズモギャングザビデオ	14,255,170	SUP	USE 5
3	ボンバーマンワールド	対戦レベル8	SUP	たすまにありたが
4	ソニックウィングス	656,100	EPT−ラッキースター H.S	1coin　2−1 F−14　使用
5	ウルフファング	788,600	EPT−ラッキースター H.S	1コインALL DコースTYPE02
6	ソニックウィングス	919,000	EPT−ラッキースター H.S	1coin　2−4 F−14
7	コズモギャングザビデオ	14,973,040	HUN K.T	2人P
8	ボンバーマンワールド	146,400	人間模怒害	2、2　1、2
9				
10				

プレイシティキャロット松本 ☆＝7
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	爆裂クイズ魔Q大冒険	399,280	FGO−かにだ!!	ALL　標準 88%　ゴリラ
2	コカコーラスズカ8アワーズ	3′16″61	KLM	1P　標準 ベスト48″01
3	アンダーカバーコップス	10,838,240	T・PAC−Y.Y	ALL　標準 ローザ
4	バース	3,557,800	KWR	19面　標準 前方バリア
5	サンドスコーピオン	2,016,700	Tiny−DIL	2−1　標準 (連)
6	スーパー上海（パラダイス上海コース）	109,800	Tiny−善之字	3−2　標準 観月あ○さが怖い
7	達人王	809,730	T・PAC−笑　ごま FORNA	1−5
8	アンドロデュノス	1,865,000	FLAP総師−ANP	不明
9	コラムス	99,999,999	APO(ら)	
10	ストリートファイターII'（ダルシム）	1,427,300	Tiny−DIL	パ×24　爪×1 ラウンド数=29

がらんがらん
長野県駒ヶ根市赤須東6−23　☎(0265)83−4123

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,341,200	GLB	ALL RYU使用
2	ストリートファイターII'	1,186,700	GLB	ALL KEN使用
3	ストリートファイターII'	1,164,400	GLB	ALL 春麗使用
4	ストリートファイターII'	941,100	GLB	ALL DHAL SIM使用
5	ストリートファイターII'	979,400	GLB	ALL M.バイソン使用
6	ゼクセクス	2,157,700	EES	2周目5面
7	雷電	1,469,020	AKO(あ)	7面ボス手前
8	キャプテンコマンドー	187,600	GLB	9面ボス
9	マジックソード	8,184,120	GRI	ALL　プリースト ワープなし
10	バンクショット	98pts	GLB	ALL

ゲームセンター101&遊
新潟県新潟市小針上山6−12　☎(025)233−3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンホーキ	1,643,100	瑪羅門FAI	ALL (連)付
2	ボンバーマンワールド	2,055,400	瑪羅門FAI	ALL
3	バース	3,463,600	あさげ"阪神ファーン"(殺)	18面
4	達人王	611,550	POSMIC愛好会 PIOto−Zero	4面
5	ナイツオブザラウンド	508,270	1日サラゲー1号 備品(朝)(毎)	ALL　アーサー 1UP×3
6	サンドスコーピオン	1,008,400	V−MKY	6面BOSS
7	G.I.ジョー	1,992	ホガホガホ	3−2 スネークアイ
8	ストリートファイターII'	1,321,000	岩ゴリ	ALL P×21 ダルシム　爪×1
9	ドルアーガの塔	くりあ	大将50万点はいらなくて残念だね	
10				

HI−TECHSEGA金沢店 ☆＝42
石川県金沢市片町1−3−9　☎(0762)21−9115

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MEN（ストーム使用）	621	GOR−しゃちょーう(ラ)	ALL　2Pバージョン 1周エンド
2	達人王（(連)付）	1,132,400	B.J	R.6　ボス前
3	サンドスコーピオン（(連)付）	2,341,600	GOR−さあみんなでやろう(な)	2−4　ボス 2−4さそりました
4	アンダーカバーコップス（ザン使用）	3,494,600	すさまG−ARIES(よ)	R.4
5	アンダーカバーコップス（ローザ使用）	7,959,150	GOR−しゃちょーう(ラ)	R.5
6	タンクフォース	769,800	KRT−TKO	R.31
7	ラストリゾート（(連)付）	491,900	東海理人はサカテクをやめろ!(K)	2−4
8	レジオネア（フランク使用(連)(必)）	2,362,000	フランクもーやらん!! すさまG−Rカモネ(ヨ)	ALL
9	餓狼伝説（アンディー使用）	468,000	片ちん軍団(よ)	ALL
10	餓狼伝説（テリー使用）	432,800	IKD−すし(秘)	ALL

ゲームインセガ高岡 ☆＝4
富山県高岡市末広町元畑50−1　☎(0766)24−5883

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アンダーカバーコップス	2,360,160	ローザ・フェルモンド恋人候補EVE	3面 ザン・高原使用
2	アンダーカバーコップス	2,605,970	最上	3面　ローザ・フェルモンド使用
3	アンダーカバーコップス	2,287,230	"東京のたなびゅーにささぐ"　MAL	3面　マット・ゲーブルズ使用
4	魔法警備隊ガンホーキ	395,400	帰ってきたナマステ教祖	5面
5	DNAの反乱	672,000	激烈李元一陸裕	2面
6	サンセットライダーズ	681,410	春風麗華(希)'92	2周目−1面 コルマノ
7	コットン	869,270	"おれは帰ってきたぜ"　わん!	1周目ALL　4人設定　連射装(有)
8	グラディウスIII	697,220	おれ下手やなあ!!! NAT	1−10
9	ゼクセクス	1,510,600	BLACK CATS!	2周目−3面 1UP×1
10	7月18日（土）ストリートファイターII'	異種優勝…和田君 クジ優勝…砂道君	コメント:はっはっは コメント:地走先生バンザイはうっ!	ガイル使用 ケン・本田・バイソン使用

オレンジハットとなみ店
富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード	138,470	阿　運　死	ライバー山田、さわやかで良い奴な
2	フィグゼイト	509,400	対戦に於るバカ正直な攻撃を克服する為に故	んだケドいつか刺されるガイルの野
3	バース	1,814,100	郷へ戻った嘉納，四国のダルシム師匠に鍛え	嶋，負けそうになったらタックルを
4	ソニックブーム	92,000	てもらう為旅立った半田，ニューシローでや	喰らわしてスクリューの萩野，確実
5	達人王	632,800	けにコスプレをして対戦に挑む人間が増えた	にムダな動きが多い早瀬，等II′では
6	ファンキージッェト	71,300	なと思ってたら知らない間に帰って来てチー	面白い人間が集まってるのは何処で
7	ウルトラマン倶楽部	566,800	ムを組んでいた田村，同ゲーセンで伝説のあ	もでしょうが，ここでACBを代表
8	アンダーカバーコップス	6,126,760	の人になってしまった坂本，IIの全国大会で	して高橋英人君から一言。
9	爆裂クイズ魔Q大冒険	180,920	優勝するまでは就職や借金の返済等うわつい	「皆，頭良いわ」ちょっと危いかな
10	サンドスコーピオン	81,000	た事は一切しない！と誓った水上，皆A級ド	と思いつつも，以下次号。

プレイシティNASA杉本町店 ☆=62
大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５ ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース（㊙なし）	7,224,300	㊙駒川がライバル。CYCLONE－NEC	ALL １ミス激甘です。
2	アンダーカバーコップス（ザン㊙付）	11,463,000	ナサ超燃えの予感。AXIOM－DEN	ALL 残0 全機種工設です
3	アンダーカバーコップス（マット㊙付）	12,084,220	モグラがライバル。Seize－Y.N	ALL 残0
4	アンダーカバーコップス（ローザ㊙付）	12,632,010	トイレがライバル。本人公認YFC－SSS	ALL 残0
5	達人王	1,560,600	DEVICE－H.Y㊙	２－１ ボス永パ??
6	アラビアンファイト（ラマーヤ㊙付）	32,160	DEVICE－てってけ炎翔	ALL 残0 今月で消滅
7	ソニックウイングス（FSX㊙付）	1,215,400	DEVICE－ZZZ	ALL 残0 ロケット、サル
8	ソニックウイングス（JAS－39㊙付）	1,291,400	AXIOM－SDI－ARY	ALL 残1 ロケット、サル
9	ザキングオブドラゴンズ（ファイター㊙付）	3,580,700	コズモがライバル。AXIOM－DEN	ALL
10	ストリートファイターII（ザンギエフ㊙付）	1,648,900	マジクソ再入荷希望CYCLONE－NEC	ALL㊙爪×1 D×30

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670 ☆=6

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（サガット）	1,438,600	S.YASUTAKA	１コインALL
2	ストリートファイターII'（ケン）	1,434,300	S.YASUTAKA	１コインALL
3	ストリートファイターII'（リュウ）	1,344,200	V.V	１コインALL
4	ストリートファイターII'（ブランカ）	1,064,000	Y.I	１コインALL
5	ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,204,500	ラシュリト	１コインALL
6	ストリートファイターII'（ガイル）	1,316,100	国元春味	１コインALL
7	ストリートファイターII'（ベガ）	1,348,400	ZAT	１コインALL
8	ストリートファイターII'（バルログ）	1,203,700	なぞの遺征者EJX－GRODK	
9	ストII'大量入荷して	ますので またず	に遊べるよ ゲーメアーを出し来てね	ストのハイスコ
10	コズモギャングザビデオ	2,085,430	まこおう	１コインALL

扇が丘レジャーセンター ☆=17
石川県石川郡野々市町86－２ ☎(0762)48－3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,515,300	おしょう おいしょうくま㊙	ALL リュウ使用
2	ストリートファイターII'	1,512,400	あいしてるよ かおりりあ・きなかあも	ALL ケン使用
3	ストリートファイターII'	1,507,100	AAC	ALL サガット使用
4	ストリートファイターII'	1,457,100	UNY "ZENさんありがとう!"	ALL ガイル使用
5	ボンバーマンワールド	2,111,700	ぱお～ん	ALL ノーマルゲーム
6	コズモギャングザビデオ	22,217,000	限界は2650万?㊙	ALL １人プレイ
7	ウォリアーブレード	495,150	OKD	ALL ラスタン使用
8	ウォリアーブレード	470,830	ZEN	ALL ソフィア使用
9	達人王	1,267,120	B.Jーお話になりません	６面ボス
10	バース	5,533,400	お話になりませんブッすさまG－Rカモネ㊙	29面

ジャンボ&ABC ☆=42
大阪府寝屋川市八坂町16－20 ☎(0720)27－6102(ジャンボ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス（まおまお）	706,800	小森なのに大盛キムチポッカ君	２－１ ノーマル一応㊙付
2	ソニックウイングス（キース）	814,700	くそゲーキラー	２－３ ノーマル同じく㊙付
3	達人王	1,189,720	CDS－K.N	６面 つらら地帯
4	ウォリアーブレード（デューイ）	339,830	ELF	ALL ノーマル
5	ウォリアーブレード（ラスタン）	430,080	ELF	ALL ノーマル
6	ウォリアーブレード（ソフィア）	422,650	ELF	ALL ノーマル
7	アンダーカバーコップス	8,141,880	デスブレイド対戦大会して!!	ノーマル最終面 マット
8	ヘクシオン（ノーマルモード）	4,669,558	1000万は昔のことよDEVICE－SEI	Ly.87 Line305
9	ナイツオブザラウンド	534,050	橋本バ・イ・ブ	ALL １up×0 ランスロート
10	ファンキージェット	1,218,100	くそゲーキラー	７－８（ロケ）永パつかわず

アミューズメントスペースハスラー
三重県熊野市木本町620－１こまや２Ｆ ☎(05978)９－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	726,800	CUT!!	ダルシム
2	マッドドッグマックリー	10,500	キング	
3	キングオブザモンスターズ２	96,000	H・N	
4	ウルファング	526,900	wing	
5	コカコーラスズカ８アワーズ	3′23″51	KAI	
6	ナイツオブザラウンド	396,240	H・N	
7	スノーブラザーズ	1,455,880	島田孝久	
8	餓狼伝説	597,400	②	ジョー・ヒガシ
9	ザキングオブドラゴンズ	1,698,600	KAI	
10	チャンピオンレスラー	13,135,800	たこ八	

ゲームインカナザワ ☆=12
石川県金沢市安江町３－４ ☎(0762)31－3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォーリーをさがせ!	６－３	瑪羅門大麻王	ウッホッホ使用 ノーマル
2	ストリートファイターII'	1,567,100	爪ウキー落ちろ～㊙	ALL リュウ オールパ 爪×2
3	ストリートファイターII'	1,291,100	やっぱブーはムリRIK	ALL ダルシム P×17 爪×3
4	ストリートファイターII'	57,200	ロースコアルイージS	ALL ベガ 爪×1
5	ストリートファイターII'	7,800	ロースコアヨッキュン	ALL 春麗
6	ストリートファイターII'	64,800	ロースコアザッキュン	ALL ザンギエフ
7	サンダーブラスター			本日入荷㊙付
8	クライムファイターズ２	127	M.瑪羅門	EXTRA３ ノーマル
9	メタルブラック	629,660	B.Jーあと４万	ALL ノーマル 20秒、30秒
10	コラムスII	JEWEL=4,955	一休さん研究会	ステージ６ スコアカンスト

チャレンジャー関大前店 ☆=41
大阪府吹田市千里山東１－14－２ ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース（㊙付）	8,416,900	CYCLONE－R.T	ALL ノーマル 残1
2	X－MEN（６Pver.）	387	AXIOM－Xenom鳩	ALL ノーマル ウルバリン使用
3	ウルトラマン倶楽部	1,137,500	㊙JU	７－２ ノーマル３回目
4	達人王	1,404,220	CDS－K.N	２－１ ノーマル２回目の１周
5	ファンキージェット	751,600	何故消えた…（涙）パパ㊙江吉	５－７ ノーマル８日前に消えた
6	サンドスコーピオン	2,933,800	CDS－HKR	２－６ ノーマル連なし
7	ドライバーズアイ	3′20″409	また始めますぱくす	ノービス １秒遅い
8	サイレントドラゴン（笑）	554,600	RNF	２面 一体いつの事だが…
9	第２回ゲーメスト杯争奪	ストリートファイターII'	チャンピオンシップ予選７月26日に完了なら	じかしこの大会名前長すぎねーか?
10	特別表彰	元店員小西宏様	おつかれさまでした。お仕事頑張って下さい	チャレンジャー店員一同（笑）

ビッグキャロット京都 ☆=174
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447－14ジョイシティ・プランタンＢ１Ｆ ☎(075)211－4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セイブカップサッカー	99＋α(107)	WZH.	イングランド ALL Aランク
2	アンダーカバーコップス	11,169,560	CD出ろ! KAI㊙	ローザ 残0 ALL
3	サンドスコーピオン	2,095,500	久しぶりに申請 NAK	２－１ボス 連射有り
4	達人王	1,160,670	中ボス一発抜け見たいっス H.M	６面つらら
5	ウォリアーブレード	301,850	いんろうの彼氏R.れでおす♡そおぶ	ラスタン ALL
6	ストリートファイターII'（ケン）	1,575,500	Z・O・O	ALL 爪×3 １本落ち（参考）
7	ストリートファイターII'（ベガ）	1,477,800	MICKEY㊙	ALL 爪×2（参考）
8				
9				
10				

ゲームセンター大野プレイランド
福井県大野市陽明町１－1401 ☎(0779)65－1146 ☆=6

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダークシールII（エルフ）（㊙なし）（騎士）	113,800 234,800	ESS－KEI㊙ CHECKぅ～IHO:Ⓚ	１コイン３面後半 １コイン４面後半
2	ワールドヒーローズ（ジャンヌ）	1,489,300	約半年ぶりの登場㊙メジロライオン!?	初プレー ALL １コイン ㊙なし
3	ワールドヒーローズ（J・カーン）	958,500	CHECKぅ～IHO:Ⓚ	初プレー ALL １コイン ㊙なし
4	アンダーカバーコップス（ザン）	1,870,900	TWO・D・ISHI!!	１コイン ２面ボス㊙なし
5	アンダーカバーコップス（ローザ）	2,614,500	ESS－KEI㊙	１コイン ３面ボス㊙なし
6	バース（フロント）	2,554,400	R.K	１コイン４面㊙なし
7	ソニックウイングス（F－15）	307,600	ESS－KEI㊙	１コイン ６面㊙なし
8	ソニックウイングス（AL－37）	461,000	TWO・D・ISHI!!	１コイン ７面㊙なし
9	ニンジャコマンドー（リューイーグル）	2,379,240	TWO・D・ISHI!!	１コイン ALL㊙なし
10	ニンジャコマンドー（２P）	3,888,450	CHECKぅ～IHO:Ⓚ TWO・D・ISHI!!	１コイン ALL㊙なし

タウンスポットプレイランド ☆=30
大阪府茨木市中津町４－３ ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース（㊙付）	8,311,900	CYCLONE－R・T	ALL 残0
2	達人王	1,595,030	完敗ですCDS－K・N	２周目２面 １周３ミス
3	サンドスコーピオン（㊙無）	5,708,000	ウッドピュ!! HKR	２周ALL残×３ １周ノーミス
4	アンダーカバーコップス	11,428,030	AN－NON ときめきストリート	ROSA使用 ALL残0
5	ファンキージェット	1,573,500	ファンキージェッティぱやはら	７－10 ラスボス
6	ワールドヒーローズ	2,107,800	YKK	ALL ブロッケン使用
7	ワールドヒーローズ	1,655,600 1,883,600	YKK AHO	ALL マッスルパワー ALL ジャンヌ
8	スーパー上海（クエスト）	72,200	破死元深夜出総酢	ALL
9	キャプテンコマンドー（㊙無㊙付）	（翔）304,450（キャプテン）314,570	CDS－HKR	ALL H×1 ALL H×1
10	ソニックウイングス（㊙付）	875,300	……以上 まえしま ちせ♡	２－５ F－15 真風まお使用

遊ingポイントセオラ ☆=18
滋賀県草津市大路１－７－12 ☎(0775)62－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	1,163,740	近江からの使者	２周目１面 ランク ノーマル
2	バース	4,856,900	TRM－２代目 音無響子(DOM)	25面 ㊙付
3	アンダーカバーコップス	9,662,800	ケモ彦君おめでとうOHN	５面ボス ローザ
4	コカコーラスズカ８アワーズ	3′20″06	近江からの使者	ALL １人用
5	ウルトラマン倶楽部	967,400	JESUS－LEM	７－４ レオ
6	アンドロデュノス	5,237,290	JESUS－PMX	５－４ ㊙付
7	ボンバーマンワールド	1,437,500	J.O	６－３ １UP×４
8	ソニックウイングス（AJ－37）	1,343,100	SDI－EFT－WXW	２周ALL ３ミス
9	ウルファング（Aコース）	1,163,600	ECM	５－A ALL 月光
10	スーパー上海（プロフェッショナル）	60,700	ビデオ時代から通して初めて書く MGR	５面

イエローハット ☆=124
愛知県名古屋市中村区則武１－11－９ ☎(052)452－5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コカコーラスズカ８アワーズ	3′18″56	－335ヶ年計画JJY	BESTLAP
2	サンドスコーピオン（㊙なし）	2,276,600	ILW－TOA愛好会E.T!	２周目３面
3	スーパー上海（プロフェッショナル上海）	144,200	DCC－AGAS－KACⓅ	12面 くやしい
4	スーパー上海（上海パラダイス）	134,600	DCC－AGAS－KACⓅ	７面
5	スーパー上海（ゼウス戦記）	71,200	マスター K	ALL
6	達人王	968,610	AI.	１周目５面 100万点は遠い
7	ボンバーマンワールド（ノーマルゲーム）	1,619,300	えくすたあ	６－７ LASTボス
8	アンダーカバーコップス（ローザ）	11,986,160	えふえふちんちん!	ALL 残２
9	アンドロデュノス（㊙なし）	1,733,030	出たツイ、イエローをさがしました。E.T㊙	２周目５面 うぃんびーに会えない
10	バース（㊙なし）	6,465,600	KEI	ALL FAZZY使用

タイトーイン002スタジアム ☆=64
大阪府豊中市玉井町１－１－36ライオンズマンション102号 ☎06(844)0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ニンジャコマンドー（㊙付）	11,150,930	Mr.岡野君	ALL RYU使用
2	ニンジャコマンドー（㊙なし）	10,088,270	Mr.岡野君	ALL RYU使用
3	G.I.ジョー（㊙付）	3,549	全国一位10個作戦CYR－PET(IML)	ALL ノーミス ロードブロック
4	ソニックウイングス（AJ－37㊙付）	1,558,900	HYAKU－京城屋	ALL １万×７ ロケット×２
5	ソニックウイングス（IDS㊙付）	1,496,400	AXIOM－Xenom鳩	ALL １万×６ ロケット×２
6	ソニックウイングス（AV－８㊙付）	1,427,600	CYCLONE－HURRICANE	ALL １万×１ バザール×２
7	ドンプル	22,032,350	J.G.K－ALL㊙	全32面クリア 残３
8	空牙（セイレーン㊙付）	4,689,000	YUV－ぱるとりっ君㊙	２周ALL 残0 95.95
9	パラメデス	3,519,280	CYCLONE－TAC	LV99
10	ストリートファイターII'（春麗㊙付）	1,558,600	〆切の次の日に出た…	ALL㊙ 36本 つめ×３永ぱなし

ダイエーレジャーランド八木店
奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)３－1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（ガイル）（ダルシム）	1,442,700 1,162,100	㊙研No.6GONTA君	今ごろキャプコマ１CALLなのだ
2	ストリートファイターII'（仲至の恋人・春麗♡）	1,358,500	ワルキューレと春麗の恋人・舞雷皇仲至	俺が存在する理由は春麗を愛する為!
3	ストリートファイターII'（ザンギュフ）（サガット）	1,278,900 1,247,100	カクカク草地 金時にんちん	ALL ベガ８万無しで役
4	ストリートファイターII'（M・バイソン㊙）	1,078,600	USAストII'対戦組織 W C G No７	SCOTT NORTON
5	キャプテンコマンドー（２P）	（フーバー）145,550（ジュネティ）170,610	フリーザDDT 金時にんちん	ラスボス２回殺し ハガー×２
6	ソニックウイングス（２P.USA）	168,100 293,000	春麗の恋人舞雷皇仲至 ㊙研No.6GONTA君	格闘団体TSLの大将と新入り!
7	ソニックウイングス（１P）	（キース）513,900（ヴァリス）429,900	シューティング苦手の金時にんちん	キース最終面 ヴィリアム６面
8	アラビアンファイト（１P）（ラマーヤ）（ゴルドー）	10,140 6,420	春麗の恋人舞雷皇仲至 格闘団体TSLに仲間	陸君、見てる～?入りの㊙君です。
9	ナイツオブザラウンド（１P）	（ランスロット）299,580（パーシバル）161,340	㊙研No.6GONTA君 金時にんちん	イージーはクリアハゲが見たい!
10	サンダーフォースAC ブレイゾン	2,205,450 3,277,800	アーリア教徒の勧 SYV	１ミス ３万大損１CALL 残１

キャノン最前線 ☆=74
愛知県岡崎市康生通東１－６ ☎(0564)25－2612

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	5,256,300	OJO㊙ーのりピー	28面
2	アンダーカバーコップス（マット）	10,024,110	BFM㊙	ALL
3	達人王	1,037,560	MOL	６面
4	ガンホーキ（１P・㊙付）	2,145,700	IML－UUU㊙	ALL
5	ガンホーキ（１P）	2,126,700	ウォーリーを殺せ! 水谷君がうますぎる。	ALL NIX=18
6	ソニックウイングス（AJ－37）	1,328,900	ナムコのクイズやってるよ。PET	ALL むずい!
7	G.I.ジョー（スカーレット）	3,546	全国１位10個作戦CYR－PET(IML)	ALL 連なし １周設定
8	サンドスコーピオン	2,487,800	井口を探せ! 甲村も探せ!!	２－４ボス
9	ラストリゾート	818,900	MOL	ALL 連なし
10	クイズDNAの反乱	12,985,000	TPL	ALL

ヒットゲーム BEST10

新作が続々登場

今回は73店7月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

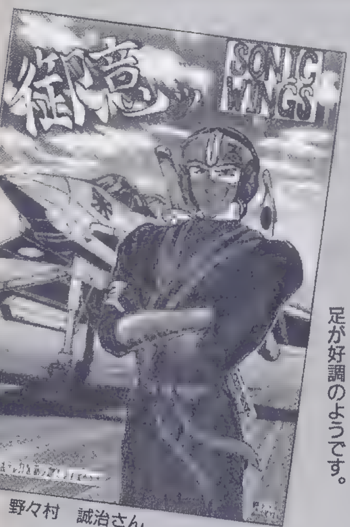
順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	926	カプコン
2	2	ストリートファイターII	639	カプコン
3	5	達人王	357	東亜プラン/タイトー
4	―	アンダーカバーコップス	351	アイレム
5	―	バース	279	カプコン
6	3	ソニックウィングス	242	ビデオシステム
7	―	ウォーリーをさがせ!	191	セガ
8	―	スーパーワールドスタジアム'92	188	ナムコ
9	4	ボンバーマンワールド	144	アイレム
10	―	スーパー上海	131	HOT・B

11位	12位	13位	14位	15位
ファイナルラップ2 109	コカ・コーラ スズカ8アワーズ 103	セイブカップサッカー 95	X-MEN 87	キャプテンコマンドー 83

インカム中心

順位	前回順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIIダッシュ	978	カプコン
2	2	ストリートファイターII	686	カプコン
3	7	達人王	313	東亜プラン/タイトー
4	3	ソニックウィングス	288	ビデオシステム
5	―	アンダーカバーコップス	218	アイレム
6	4	ファイナルラップ2	207	ナムコ
7	―	スーパーワールドスタジアム'92	204	ナムコ
8	―	ウォーリーをさがせ!	164	セガ
9	―	バース	150	カプコン
10	8	ボンバーマンワールド	146	アイレム

11位	12位	13位	14位	15位
セイブカップサッカー 139	コカ・コーラ スズカ8アワーズ 133	スーパー上海 96	キャプテンコマンドー 93	X-MEN 91



野々村　誠治さん

達人王が3位に

今月は夏休みに入り、ゲームセンターもだいぶ騒がしくなってきました。毎年、この時期はゲームセンターに人か増えます。

そこを狙ってか、新製品が続々登場。ストII・ストIIダッシュだけでは支えきれなくなったゲームファンの期待に応えるかのように上位に上がってきました。

1位、2位はストIIダッシュ、ストIIと変わっていませんが、少し得点を落としています。これは相対的に他のニューゲームが健闘した結果だと思われます。

人気、インカム共に3位に上がってきたのは東亜プランの達人王です。縦スクロールシューティングは再びブームのきざしを見せています。達人王の場合は、初期難度の高さ、展開の遅さなど気になる点はいくつかあります。ゲーム自体は面白いのですが来月以降はどうなるか。

人気4位、インカム5位のアンダーカバーコップスは、格闘技ゲームをよく研究して作られていると思います。やってみれば面白いゲームなのですが、一見地味なので手を出してくれるかどうかがポイント。心配していましたが出足が好調のようです。

ニューゲームで他に入ってきたのがバースとウォーリーをさがせ!。バースはポッドを前につけたり、時間でボンバーが増えるという特徴があります。しかし、シューティングの弾をよける緊張感に欠けるような気がしますが……。

格闘ゲームは新旧交代

ウォーリーをさがせ!は斬新な発想で、セガらしいゲームです。着想はとてもよいのですが、基本的に単純なゲームなのでどこまで持続生があるか。

他にもスーパーワールドスタジアム'92、スーパー上海、コカ・コーラスズカ8アワーズが伸びてきています。スズカ8アワーズは店数は少なかったものの、一店あたりの人気・インカムはかなりのポイントをあげています。来月はワールドヒーローズがベストテンに入ってくることが予想されます。ストII・ダッシュを除き、格闘ゲームはちょうど新旧交代の時期に来ているようです。

（石井ぜんじ）

ゲームセンターピノキオ

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685　☆=24

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	X－NEN(ストーム)	181	ああ亀忍はやっぱいオもロイな♡よゆ。たこ	R，3BOSS　1画面Ver.
2	達人王	655，940	ラジオで同○誌が紹介されたよ♡よゆ。ふん	R，5 ぜくせくすさ♡♡
3	ボンバーマンワールド	947，000	……………………よゆ。さる	5－2 雀荘
4	ボンバーマンワールド(バトル)	WIN　3	㊗	←このネームはどうでるのだろう?
5	ソルバルウ(㊙なし)	555，460	ぐごごごごごごごごごぶちかましてやる!!	ALL79，8% SP×3　うし
6	HOOK(ピンボール)	495，640，620	全国のピンボール野郎は俺と勝負しないも	絶対にかつぜ!!(超強気)
7				
8			…みんなストII'の対戦にハマって何にもし	
9			ないよ〜ん。みんなガンバローぜ〜(たこ)	
10				

ジャスコ川西店プレイランド

☆=7
兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	爆裂クイズ魔Q大冒険	37，650	悪物中尉	R－13
2	バース(フロント使用)	2，437，100	森下　学	15面
3	バース(ファジィ使用)	2，206，800	ダーウィン前田	14面
4	アンダーカバーコップス(ザン)	8，515，100	イギー	最終面
5	アンダーカバーコップス(マット)	9，347，670	でばぐ㊙あーる	最終面 ボス
6	アンダーカバーコップス(ローザ)	6，371，000	イカ　八郎	R－4 ボス
7	ボンバーマンワールド(ノーマル)	873，200	岩崎	5－3
8	ボンバーマンワールド(バトル)	勝率　0．682	ナカムーラ	
9				
10				

川島玩具店

☆=19
兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダークシールII(騎士)	204，200	RIN	R，4
2	ダークシールII(吟遊詩人)	268，200	G・WAX－GTRII	R，4
3	ダークシールII(ドワーフ)	141，600	山本	R，3
4	ゼクセクス	840，900	合六	R，6
5	ラストリゾート	257，300	G・WAX－WIN	R，5
6	出たな!!ツインビー	1，927，700	G・WAX－KRO	2－1
7	餓狼伝説	297，500	TKS	ALL　P×4
8	ストリートファイターII'(ケン)	1，478，300	RIN	ALL　P×22
9	ストリートファイターII'(ダルシム)	1，415，400	G・WAX－TAR	ALL　P×22 爪×2
10	ストリートファイターII'(サガット)	1，509，700	G・WAX－KRO	ALL　オールパーフェクト 爪×1　タルのかし

イーストランドファミリーガーデン

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527　☆=10

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'(ベガ)	1，306，100	WAK　倉敷の人	1コインALL 本物使用
2	ストリートファイターII'(ケン)	1，313，300	鳥取市サルビア湖山店と友好姉妹店縁組?	1コインALL たらばガニ...
3	ストリートファイターII'(ブランカ)	1，325，600	倉敷ガリバー中庄店様+αの連付で入荷したよ	1コインALL バレバレだよ〜
4	アンドロデュノス(㊙付)	999，620	GRC－BORFFS　－YAM	1コイン ラスボスと思う
5	ソニックウイングス(㊙付)	F－14　960，200 IDS　718，400	BAK－PAL㊇ NPC　鳥取の人	1コイン2－5 1コイン2－2
6	キャプテンコマンドー(ジュネティ・㊙付)	264，850	モカきかんピロンじゃないとダメだねEBA	1コインALL ピロンづけ〜㊙
7	ゲイングランド	31，271，195	暑いのに外出るやつの気がしれん　SAN㊦	1コインALL 夜に遊び行こう!
8	シルクワーム(愛の2P同時)	4，187，700	へ　り　㊙教SAN㊦ ジープ　㊙教HSおじ	1コインエリア11 50万ボーナス
9	ブレイウッド	378，910	GRC－BORFES　(サギだ)　YAM	1コイン26F　TM君...
10	ラスタンサーガ(海外バージョン:ラスタン)	2，306，900	置く所がなくなってきた〜TMC－SAN㊦	1コインALL お餓鬼様に昇竜拳

ゲームハウスカントリーボーイ

☆=6
広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロスII	2，373，620	ただクレ金々 肉田肉夫の友人	4周目の1面
2	ニンジャコマンドー	2，416，060	EMF㊥	レイア　クリア
3	F1エキゾーストノート	50"14	CBU㊅	MT200PTS
4	セイブカップサッカー	60点	金さん マルリンは、マルリン	クリア
5	ゼクセクス	1，298，200	KPD－YTI	2周目2面ボス
6	バース	4，622，700	遊人の金さん	29面
7	ハイスコア募集中!!			
8				
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉区京町2－6－7　☎(093)521－2040　☆＝18

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	3,481,700	G.M.C.DURAN	19面 (連)なし
2	達人王	747,070	G.M.C.DURAN	5面 (連)なし
3	アンドロデュノス	1,435,940	G.M.C.DURAN	2周目の3面 (連)なし
4	ボンバーマンワールド	504,500	K.K.	3－5 (連)なし
5	ストリートファイターII'(リュウ)	1,453,100	TK－WAVE	ALLⓅ×22 ツメ×0
6	ストリートファイターII'(ケン)	1,244,600	K.K.	ALLⓅ×7 ツメ×0
7	ストリートファイターII'(ガイル)	983,500	T.T.	ALL
8	ストリートファイターII	1,095,507	K.K.	ALL 対戦×7　ガイル
9	ストリートファイターII	1,075,701	K.K.	ALL 対戦×1　春麗
10	コズモギャングザビデオ	9,101,760	BIG	ALL (連)なし

ホワイトハウス箱崎店　☆＝6
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ(連)付)	1,732,400	HALFLING	ALLⓅ　爪×2 DKO×56
2	ストリートファイターII(ガイル(連)付)	2,027,000	WGFC－非常口	ALL　バルおち 爪×2　D×46
3	ストリートファイターII(ブランカ(連)付)	1,761,200	ACE	ALLⓅ　爪×1 DKO×46
4	ストリートファイターII(ダルシム(連)付)	1,700,600	JKR	ALLⓅ　爪×8 DKO×48
5	ソニックウイングス(AV－8)	1,380,500	WGFC－HRK	ALL　(連)付
6	ソニックウイングス(F－14)	1,215,800	WGFC－HRK	2－7　(連)付
7	ソニックウイングス(JAS－39)	825,500	WGFC－HRK	2－4　(連)付
8	バース(フロントポッド(連)付)	4,118,500	WGFC－もつなべ	R－25
9	達人王	922,010	INDICK－ROBOCOP	5面
10	スーパー上海(ゼウス戦記　御子様モード)	73,200	MLK	ALL

PLAY－HOUSEアスカ　☆＝3
佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	812,600	IPA－KN	ALL　(連)なし (ダルシム)
2	アンダーカバーコップス	2,464,410	Mr－E－Jr	S－3　(連)なし
3	ガンホーキ	422,300	Mr－JOKER	S－5　(連)なし
4	ニンジャコマンドー	2,385,760	Mr－KAWASAKI	ALL　(連)なし (ジョー)
5	Bラップボーイズ	854	IPA－KN	S－1　(連)なし (キッド)
6	キングオブザモンスターズ2	73,101	Mr－E－Jr	S－3　(連)なし (ガイ)
7	ボンバーマンワールド	(ノーマル)1,026,200 (バトル)7 WIN	Mr－ID－T Mr－AMP	4－7　(連)なし
8	サイレントドラゴン	913,800	Mr－E－Jr	S－3　(連)なし (ソニー)
9	タンクフォース	572,500	Mr－FBI	S－26　(連)なし
10	メタルブラック	350,900	Mr－SAZ	S－4　(連)なし

サミーハウス　☆＝3
長崎県島原市白土町1033－6　☎(0957)62－4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	779,640	M.K	5面
2	達人王	720,670	TOM－CAT	4面ボス
3	達人王	715,690	C－BOLT－松本	4面ボス
4	クイズ迷探偵N&G	181,900	広島の大ファン 島高生CARP君	ストーリー1
5	ワールドヒーローズ(ブロッケン)	1,739,400	冷房故障中	ALL
6	ワールドヒーローズ(ジャンヌ)	1,660,700	サミーはあつい	ALL
7	ワールドヒーローズ(ブロッケン)	1,522,200	外が涼しい	ALL
8	ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	1,227,600	暑くてゲームができん	ALL
9	ストリートファイターII'(ケン)		な、なんで?どうして永パなの?	な、なぜ………
10				

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11－6　☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,100,100	大崎　智史	中3年生 最後
2	バース	1,110,500	日浦　利史	予備校 8面
3	アンダーカバーコップス	1,497,350	安楽　弘輔	予備校 3面
4	セイブカップサッカー	13点	西村　謙悟	よびこおせいィ 5面
5	ソニックウイングス	569,600	松隈　佳行	よびこおーせー クリアー
6	ストリートファイターII'	1,323,000	佐藤　五月	中2年生 全面クリアー
7	クイズ18禁	45ポイント	千葉　亮	予備校 やったぜ!!
8	セイブカップサッカー	25点	相良　隆行	予備校生 ALL
9	アンダーカバーコップス	272,500	佐藤　穣	高1年生 2面
10	スーパー上海	20,700	吉田　龍	高1年生 2面

丸久ファミリーランド小郡店
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(08397)2－7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コカコーラスズカ8アワーズ	3'26"91	ALEX	1人用クリア
2	バース	3,997,300	るあ閉店で時間切れ～、とちゅうで切れた	22面の中間(連)付
3	ソニックウイングス	914,500	AFP－じく　車がボロりぜ!!	2－5　キース(連)付
4	ソニックウイングス	731,500	㋜がよめをもらいにいくぞうだ	2－3 IDS(連)付
5	サボテンボンバーズ	7,823,600	AMショーにいくかも、まつおは?	50面
6	ストリートファイターII'	1,404,700	ポンタの次に貧乏U、C、C	サンギエフ ALL
7	ストリートファイターII'	1,403,100	Xbyこーへ～	リュウ　ALL
8	ストリートファイターII'	1,303,700	ニンジャウォーリアーズ再入荷で～す。	ガイル　ALL
9	ストリートファイターII'	1,262,000	明男と安男と雅男	ケン　ALL
10	ストリートファイターII'	1,077,600	マジョリーヌ様	ブランカ　ALL

ウィルトークタイトー大街道&空港店
愛媛県松山市大街道1－6－4　☎(0899)33－6806　☆＝22

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'(ケン)	1,431,500	SUR－あ～ぺ巨乳 Y,T㊵	ALL P×20
2	シュトラール	999,999	SUR－さんサガット朝までドルフ　LEE	ALL
3	ニンジャコマンドー(リュウ)	2,427,500	SUR－マイライフマイラブ　LEE㊵	ALL 林レベル　1
4	ニンジャコマンドー(レイア)	3,050,470	SUR－愛の劇場 ARX	ALL 林レベル　2
5	ニンジャコマンドー(ジョー)	2,460,770	SUR－21性器研 R,T㊵	ALL 林レベル　3
6	倉庫番DX	46,393,250	SUR－故3おむⓙ&宅い研Y,T㊵	残り2－J
7	メタルブラック	566,040	ミラクルEIJ 次は　イメファイ	ALL
8	ASO(今月の目玉商品)	2,425,620	SUR－極上あげまん女体研　R,T㊵	ALL　ドカンセット使用
9	戦場の狼(同上)	1,944,300	SUR－リトルトーキョー殺人課　LEE	74クリア 林レベル　4
10	スプラッターハウス(同上)		PENJIよ 死んだんけ?	PB×3 つめ×2

チャレンジバンバン　☆＝34
愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'(サガット)	1,746,500	こんなの永パになんないよ!どらぽけIIⓀⓘ	ALL ⓟつめ×0 35本
2	アンダーカバーコップス(ローザ)	10,075,920	PIA－M.T㊙	ラストのボス
3	アンダーカバーコップス(ザン)	9,350,490	ACE	
4	アンダーカバーコップス(マット)	7,297,500	JoJo	5面
5	バース((連)付)	4,158,800	Y.Y	ファジイ 24面
6	ガンホーキ	2,059,700	Y.Y 残念!消滅!	2週ALL (連)なし
7	サンドスコーピオン	2,578,400	PIA－JAN㊙	2－5 (連)付
8	スーパー上海(クエスト)	78,500	PIA－JAN	最終面
9	スーパー上海(パラダイス)	109,700	PIA－JAN	3面
10				

モンキーハウス本館　☆＝132
福岡県福岡市六本松2－6－7　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	フィグゼイト (連)なし	1,314,150	G.M.C.R－I	2－2 ヴィスタリオ
2	バース(連)付	8,815,600	G.M.C.R－I	ALL　1P フロント
3	アンダーカバーコップス	6,347,640	SRQ	4面ボス
4	アンダーカバーコップス	4,367,960	G.M.C.ぱんだ	4面ボス ローザ
5	ファンキージェット	1,675,800	G.M.C.みやさん	ALL
6	セイブカップサッカー	62	SRQ	ALL
7	ボンバーマンワールド	2,861,100	G.M.C.みやさん	ALL ノーマルゲーム
8				
9				
10	スーパー上海(上海クエスト・ゼウス戦記)	76,200	G.M.C.みやさん	ALL

サブカルチュア　☆＝24
福岡県筑紫野市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ(連)付)	1,799,100	ネーム変更、今月から FSC－EST	ALL　ⓟ D×48　爪×2
2	ストリートファイターII(ザンギエフ(連)付)	1,727,300	アトロまだ? FSC－EST	ALL　ⓟ D×46　爪×0
3	ストリートファイターII(ガイル(連)付)	1,989,600	納豆そば、食ったら㊮　FSC－EST	ALL　ⓟ D×42　爪×0
4	ストリートファイターII(ダルシム(連)付)	1,636,900	大馬鹿者!! マスク1号(MSK)	ALL　ベガ落ち D×45?爪×6
5	ストリートファイターII'(ダルシム)	1,033,200	関羽二代目	ALL P×?　D×?
6	ウォリアーブレード(ラスタン)	311,200	DOS	ALL
7	スティールガンナー2	217,490	Bit	ALL 52.7%
8	サンドスコーピオン((連)なし)	2,346,600	固すぎるよ～ U、H、COP	2－4
9	アンダーカバーコップス(ZAN)	5,243,950	2周目あったら許さんマスク1号(MSK)	5面にて死亡
10	ソニックウイングス(F－18(連)付)	696,200	F－18㊊ ウッキー	2－2

オキモト　☆＝5
広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	3,971,800	MM2 FC－DSZ ：さいてー!	22面　(連)付
2	達人王	938,930	TOA愛好会! XPT－BOL	5面
3	キングオブモンスターズ2(アトミックガイ)	603,490	IAC－MAK (まか)	ALL
4	キングオブモンスターズ2(サイバーウー)	747,720	IAC－MAK (まか)	ALL
5	ストリートファイターII'(バルログ)	1,441,800	HYPER－あむる	ALL
6	ストリートファイターII'(春麗)	1,207,500	すほうばーにんぐは?	ALL
7	スーパーパン(災害派遣モード)	8,409,290	SDF	ALL　残×7
8	カプコンワールド(1P)	1,396,000	宇都勝負だ!92Z	ALL
9	空牙(SILPH)	4,872,760	「馬場に50万!」くんちほふ	ALL　(連)付 小学生並のスコア
10	空牙(SEYLEN)	4,564,420	馬場に50万=めったに出ないという意味。	ALL　(連)付 幼稚園児並

アメニティスペースOZ　☆＝26
山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース	5,538,300	Mr.Ⓔ　PONTA	30面ボス　(連) 宇部
2	アンダーカバーコップス	7,353,450	Mr.Ⓔ　PONTA	ラストボス ザン高原　宇部
3	達人王	669,870	フッフ～ン ㋚㋶　1・1・1	5面 宇部
4	セイブカップサッカー	99点＋α	JAC	8面 山口
5	スーパー上海(プロフェッショナル上海)	82,100	Mr.フォルクス T.S	7面 南小倉
6	スーパー上海(上海パラダイス)	134,800	デンジャーDJV	4－1 南小倉
7	スーパー上海(上海クエスト)	78,400	MIP	ALL 山口
8	ガンホーキ	1,660,100	シバラク先生	ALL 山口
9	ボンバーマンワールド	2,038,300	はやし銀行 会員001	ALL 小野田
10	ウルトラマン倶楽部	653,500	KOD'S　ツクヨミ	3－4 小野田

ビデオゾーン50＋ラピタランド　☆＝11
鳥取県米子市灘町2－52　☎(0859)22－9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ	1,883,000	FERRAPIF 92A	ジャーヌ ALL
2	ワールドヒーローズ	1,735,800	MOL	ブロホン ALL
3	テキパキ	1,568,350	岩　城	ノーマル
4	ボンバーマンワールド	1,720,400	LEE	1コイン 最終面
5	サンドスコーピオン	2,560,600	MOL	2－4 ノーマル
6	コカコーラスズカ8アワーズ	3'24"08	HAA	ALL
7	ソニックウイングス	441,800	SOH	ホワイト
8	ストリートファイターII'(ケン)	1,331,700	LEE	ノーマル
9	アームチャンプII	無限	ネームなし	6名様 ゲームゾーンJB店
10	ウルトラマン倶楽部	544,400	X.	ゲームゾーンJB店 ノーマル

ジョイランドタイトーイン　☆＝8
島根県松江市津田町5－1－9　☎(0852)26－6236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	88,084,820	EEL	1コインALL　Tゾーン
2	ナイトストライカー	91,384,590	MAR	1コインALL　Rゾーン
3	ファイナルファイト	3,393,900	S・K	1コインALL ガイ使用
4	マジックソード	6,822,344	ABE	1コインALL かせぎなし
5	ニンジャコマンドー	12,758,480	SOKA	1コインALL レイア・ドラゴン
6	ディグダグ	421,300	URT	1コイン 38面
7	フォゾン	3,610,000	ぱぴよん	1コイン35面 残機つぶし×27
8	リブルラブル	1,372,200	MAR	1コイン28面 バシシ×19回
9	ガンスモーク	337,600	イーストウッド	1コイン5面 むずい
10	ストリートファイターII'(おまけ)	7連敗	だっしゅだっしゅだんだんだだ人いくま	1勝13敗　パーヘクト敗け10回

ゲームシティーDADA　☆＝4
島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'	1,437,400	ABE	1コインALL ザンギエフ
2	ストリートファイターII'	1,425,100	THEラピタの鬼	1コインALL RYU
3	エイリアン	521,900	S・T	もっと申請してよ
4	アンドロデュノス	552,500	ルパン	これは1位
5	達人王	520,550	某W	4面中ボス
6	ソニックウイングス	855,600	OYZ	2周4面 キース使用
7	ボンバーマンワールド	892,300	ONLY YOU	やっとTOP 4－4
8	コズモギャングザビデオ	6,538,950	XVV	23面
9	クイズ地球防衛軍	485,800	MHC－EEL	1コイン ROUND 6
10	メタルブラック	133,370	STEP UP	2面ボス

てあたりしだいゲームリスト

7月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
アンダーカバーコップス	アイレム	8－2	アクション	7月16日	左脳直撃!!実は笑えるフルメタルアクション！
ワールドヒーローズ	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	7月28日	ノーマルモードとデスマッチモードでさらに熱い格闘アクション！
バース	カプコン	8－2	シューティング	7月	CPシステム第19弾。アイテムを駆使して惑星バースを取り戻せ！
ウォーリーをさがせ！	セガ	トラックボール-1	パズル	7月	ウォーリーが本から飛び出した！世界中で話題の絵本のゲーム化だ。
スタジアムクロス	セガ		ドライブ	7月20日	システムマルチ32のバイクモトクロス。8人同時通信プレイ可能。
ファンキージェット	データイースト	8－2	アクション	7月13日	軽快なテンポの爽快なアクション。ノックアウトパンチの連続だ！
サイドスコーピオン	フェイス／テクモ	8－2	シューティング	7月10日	3種類のメインショットとサブウェポンで敵を撃破せよ！
フィグゼイト	東亜プラン	8－2	シューティング	7月23日	8人の主人公から選択できる「アウトゾーン」タイプのアクション。
爆裂クイズ魔Q大冒険	ナムコ	0－4	クイズ	7月	全10,000問のアドベンチャークイズ。
麻雀占い伝説	日本物産	KB	麻雀	7月24日	麻雀に勝つと占いができる。もちろん脱衣も…。
ウルトラマン倶楽部～戦え！ウルトラマン兄弟～	バンプレスト	8－2	アクション	7月25日	幅広いプレイヤーに楽しんでいただける簡単アクションゲーム！
スーパー上海	HOT. B	8－3	パズル	7月	

8月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
メジャータイトル2	アイレム	2－2	スポーツ（ゴルフ）	未定	ロングヒットのメジャータイトルが新モードを豊富に加えて登場！
フック	アイレム	2－2	アクション	未定	フックから君への挑戦状。5人のキャラから仲間を選べ!!
ブランディア	アルュメ	8－3	アクション	9月	魔法あり、肉体技ありの剣技対戦型アクション。別名機種の続編！
Zing Zing Zip	アルュメ	8－2	シューティング	未定	一風変わった本格シューティング。のめり込みます！
ビューポイント	サミー工業／エス・エヌ・ケイ	8－2	シューティング	未定	色彩も攻撃も極彩色!?奥がふか～いシューティング♪
龍虎の拳	エス・エヌ・ケイ	8－4	アクション	未定	さらわれた娘を探し、危険なサウスタウンへ…
アドベンチャークイズ カプコンワールド2	カプコン	0－4	クイズ	9月	CPシステム第20弾。カプコン人気キャラがクイズで君たちに挑戦。
バッキーオヘア	コナミ	8－3	アクション	未定	
リーサルエンフォーサーズ	コナミ		ガンシューティング	未定	
V.R.(ヴァーチャルレーシング)	セガ		ドライブ	未定	
アラビアンマジック	タイトー	8－2	アクション	未定	
リングレイジ	タイトー	8－3	アクション	未定	
ガルメデス	ビスコ／タイトー	8－2	シューティング	未定	
麻雀東洋の神秘	ダイナックス	KB	麻雀	8月25日	新方式「CREDIT-TIMER方式」採用。
リーサルウェポン3	データイースト		ピンボール	9月	フィーチャーはすべてにグレードアップ。プランジャーはGUNだ！
ガンボール	データイースト	8－2	アクション	未定	フリッパーのフィーチャーをモチーフにした痛快アクション。
ダイエットゴーゴー	データイースト	8－2	アクション	未定	
ザ・グレイトラグタイムショー	データイースト	8－2	アクション	未定	
ドギューン	東亜プラン	8－3	シューティング	9月	シューティングの面白さは爽快感だ！
ファイナルラップ3	ナムコ		ドライブ	8月	皆様お待たせいたしました。
バブルトラブル～ゴーリーゴースト2～	ナムコ		ガンシューティング	未定	海で暴れるゴーストをやっつけろ！
麻雀パチンコ物語	日本物産	KB	麻雀	8月5日	娯楽の帝王「麻雀」と「パチンコ」がドッキング！
超時空要塞マクロス	バンプレスト	8－2	シューティング	9月	映画版マクロスの世界を再現したバリバリシューティング。
T.T.（タオ体道）	ビデオシステム	8－2	アクション	未定	最大4人同時プレイ可能新種格闘技ゲーム。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1－2－7　☎(0975)37－1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	522,380	無言激…SSG	STAGE 4
2	達人王	387,870	BYあっくん。ムフフ!	STAGE 3 ボス
3	アンドロデュノス	1,003,160	鬼や～ず、SOL!	STAGE 8 ラストボス?
4	サンドスコーピオン	1,533,700	もりこ先輩、春スキーどこに行ったの?㋐	STAGE 6 ボストマムもおすすめ
5	ワールドカップ90	最終試合	パワーシューター田仲	キーパー白石 ジャーマネえんど
6	コズモギャングザビデオ	14,564,040	FJIqEGS	（2P）
7	ボンバーマンワールド	6,400	ルー大柴 トゥギャザーしようぜ	
8	ボンバーマンワールド	1,313,900	影に命をねらわれている俺と手下。	
9	ザキングオブドラゴンズ	2,493,000	BYあっくん。マクロスIIはいいね!	WIZARD ALLだっ!
10	ストリートファイターII'の大会	参加者が少ないぞ。	これも暑さのせいかっ	!?BY謎の店員

神宮前キャロットハウス　☆＝5

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	714,860	NAKARIN	5面㊥なし
2	コカコーラスズカ8アワーズ	3′19″71	Jhon Kocinski	ゴール
3	Bラップボーイズ	2,900	DS)(－MASTER	2面
4	サンドスコーピオン	688,500	DS)(－MASTER	5面　㊥なし
5	ファンキージェット	1,192,600	NGF－KOB	7－7
6	セイブカップサッカー	25点	NGF－KOB	ALL　ドイツ ランクC
7	アンダーカバーコップス（ローザ使用）	2,940,580	NGF－Zin	3面ボス
8	アンダーカバーコップス（ザン使用）	2,211,940	Nouchan	3面
9	サンドスコーピオン（2P合計）	2,234,380	VFI－SRちーちゃんスペシャル鬼畜っス	2－2　㊥なし
10				

HI－TECHSEGA延岡&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル　☎(0982)32－6521　☆＝3

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス	1,329,600	TLS－アイスマン	AJ－37 2周ALL
2	ソニックウイングス	1,054,200	TLS－アイスマン	F－14 2周目6面
3	ソニックウイングス	769,600	福田	F－15 2周目4面
4	グラディウスII	1,141,900	MGF－大塚	2周目8面
5	タンクフォース	1,393,600	TLS－アイスマン TLS－RAI	全面クリア
6	達人王	921,410	TLS－アイスマン	5面ボス
7	キャプテンアメリカアンドジアベンジャーズ	911,602	ほしの少年	1Cクリア ビジョン
8	ドリフトアウト	39	CAN	1Cクリア 9′29″53
9	G－LOC	2′04″03	UGM	2分は切れる
10	サンドスコーピオン	695,100	UGM	1－5ボス

ゲームプラザ　☆＝146

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)371－9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII'（春麗）	1,559,600	スコアつぶれたら殺すウーキーICE	ALL㊇　爪×3 MST君俺頑ばる
2	ストリートファイターII'（春麗）	ロースコア　3,800	永パなんて認めんウーキーICEくん♡	ALL　D×26 48R　ひまぢん
3	ウォリアーブレード（ラスタン）	349,530	走るのが超速い男!ウーキーWGFC－馬	全10面　ALL ㊙ビデオまわせ!
4	スーパー上海（ゼウス戦記）	71,200	杉村君本当にゴメン　うーきーWGFC－馬	ALL　ふつうのビデオまわしてね
5	達人王	最終面	バイトをありがとう うーきーDIO	あやしいあやしいでも本当ホントだ
6	X－MEN（ストーム）	4人用バージョン696	発売日未定カセット うーきーDIO	予約No.1だよ 7面さいしょ
7	ウルフファング（スペシャル　2P）	最終ボス　Rd.12	紫電・ううきいRAT 天雷・ボクRICK	さっさと死ね いやいやいやいや
8	さようならUWA君キャンペーン実施中	ラギがボクをまっているビデオ連絡待	発売日未定カセット 予約No.IIの方でござる	ザンギがんばれ 対戦連勝だァ!
9	CDは返ってくるか?どうしょうUMAさん	置いてあるお菓子どうしましょう?	スリーナイン全部よみたい　by　じろさん	バイソン7段攻撃研究中!?
10	UMA君のザンギエフ強すぎる全国ナンバー1	ブロッケンやるしかない!!でもなかった	バイト先のお菓子食べてます　by　泥汚	ツメグルグル うっひょーっ

ゲームピアチャンス国分店　☆＝7

鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バース（フロント）	4,980,300	MAHARAPAR	LAST 工場出荷設定
2	X－MEN（ストーム）	336	出来ないZON "歯医者"車が?	st 5 工場出荷設定
3	アンダーカバーコップス（ローザ）	9,722,250	WGFC－はいばあ－NON㊙	1Cテストボス 工場出荷設定
4	クイズ迷探偵N&G	79,000	紺碧の豚 Networker－Qさん	ストリー1 ALL
5	達人王	805,290	SPLASH－もういや－RIP	st 5　1UP×1 ジャパンバージョン
6	スターブレード	1,902,800	SPLASH－あと3万－RIP	ALL　㊥ ●30万
7	ボンバーマンワールド（ノーマルゲーム）	1,960,800	うますぎる人	ALL 工場出荷設定
8	ガンフロンティア	1,987,910	WGFC－DUE ㊇㋕	ラスボス8万 1ミス
9	ボンバーマンワールド（バトルゲーム）	RATE0.500	ゲームプラザのみなさん遠征ありがとう!	LEVEL 4 工場出荷設定
10	第1回ストIIダッシュ大会	優勝原田君	㋬→㋚→㋘→㋷→㋕　最後は　ブライカ	おめでとうさん!

ゲーメスト 11月号 No.79

次号は9月30日発売!!

徹底攻略!!AMショー夏の陣!!
ストⅡダッシュ練り込まれたこの技を見よ!!
天地を喰らうⅡ、アンダーカバーコップス、ワールドヒーローズ、ドギューン!!、達人王

論 思い入れがゲームを残す

情報量が少ない業務用ゲーム

今月はゲーメストの原稿のほかに、ストⅡダッシュ増刊、ストⅡダッシュビデオといろいろなものが重なり、いそがしくて死んでました。ゲーム関係の仕事でいそがしくて、ゲームをやるひまがない毎日。どうにも世の中矛盾を感じますが、ゲームを作っている人たちもみんなそうなんだろうと思います。

ストⅡ・ストⅡダッシュは超人気ゲームだけに、ゲーメストでもずい分とりあげたし、増刊・ビデオも発売されました。ゲーム以外にいろいろな形で後世に残ることでしょう。しかし、昔のゲームはそうはいきません。

増刊のザ・ベストゲームのフルリストを作ったときも、今まで発売されたゲームの数の多さと、それらに対する情報の少なさを痛感しました。ゲームはゲームセンターに出ているうちは花ですが、ゲームセンターからなくなると本当に手がかりがなくなってしまいます。

ゲームメーカーに資料を請求しても、ほとんど情報がない場合もあります。昔作られたゲームはメーカーにも保存されず、どんどんジャンクされてしまうのです。こんな場合手がかりとなるのは、当時そのゲームをやっていたプレイヤーです。やりこんだ人の記憶をもとに調べていくしかありません。

パターンだって残したい

売れなくなると世の中から消え去ってしまうゲームですが、そのゲームに思い入れる人は少なくありません。ゲームを作る側も、まさに命を削って作っているという場合もあるし、やりこむほうも気合が入っています。

月刊ゲーメストもそんな読者の思い入れによって成り立っているわけです。これだけ思い入れがあるわけですから、発売されたゲームは何とかして記録に残しておきたいという話が出てくるのは当然です。

ゲーム自体を保存するのはもちろん、プレイヤーが作り上げたパターンも残しておきたいところです。いくら努力してうまくなってもゲームがなくなれば忘れ去ってしまいます。自分自身もやりこんでいたのにすっかり忘れてしまい、残念に思っているゲームがいくつもあります。

ゲーメストでは、ゲームを未来に残す価値のある文化遺産と考えています。活字に、ビデオにとあらゆる形で残していくつもりです。しかし、利益ということを考えれば、発売されたゲームを全部ビデオ化する(これが理想だが)なんてとてもできません。結局どれだけ残していけるかは、ゲームプレイヤーの皆さんの思い入れと努力にかかっているのです。

(ぜんじ)



●夏休みかあ〜。結局、毎年の行事、奥日光へキャンプだけかなあ。できれば遠征に行きたいんだけど(本当、最近忙しくて旅行すら行けない)久々に青春18きっぷでどっか行きたい。新潟や、富山、うーむ東北も、おおーっ大阪、京都もね。3日間くらい休みができればなあ。多分ゲーセンめぐりになると思うから、ノートがあれば何か書き残していくはずなので(オレじゃあしょうがねえか)、よろしくね。(7月31日現在) ずるずる



●SFCの「摩訶摩訶」をクリアした。クリアしたのはいいのだが、エンディングのスタッフロールがバグってしまったので、喜んでよいのか悲しんでよいのやら。おかげでスッキリしない。

そんで今はアースライトにハマッているのだ。サクサク進むのが気分よくて、ついつい寝不足の日が続いてしまう。

X-MENは2人用バージョンが地元のゲーセンにない!!クリアしたいのにやり込めない。ピンチ! (RIK君)



●先日1人で「遠き落日」を観に行った。これがまたGOODな映画で、途中後半あたりから涙が止まらなかった。これだけは観ておいてほしい。君たちは人生をなめてかかっていないか?楽な道を選びたがっていないか?口だけ達者で何もしていないんじゃないか?…と思わずえらそうにしゃべりたくなってしまった。とはいえこれは自分自身に言っているようなものだけど…。ってか?

(いいか、絶対観ろよお!……古葉)



●今年の4月から仕事を始めたのですが編集後記には初登場です。ヨロシク。7月末から8月のあたまにかけて伊豆に行ってきました。いい天気に恵まれて体がヒリヒリになってしまった。顔がボロボロだし…。

最近はダッシュの対戦はあまりやらずにもっぱらUCCと達人王。UCCはなんとかクリアしたが(ローザ)、達人王は5面からがちょっと…。

(ただ今サガ夫修業中のいなりん)



●今月の常識一言。郵便物が間違って届いたら紙に「誤配」と記し、自分の住所、氏名も記入して郵便物に貼り、ポストに入れればOK。もちろん切手を貼る必要はありません。捨てちゃ、ダメだよ〜。

☆通販マニュアル、悪いけど1週間や2週間では届きません。早く届けられるように努力はするけど、ご了承くださいな。

☆蚊に刺される。跡が1年近く残るんだよねえ。やだなあ。(これから雑君とこに、ワク線引きに行く——APAPA)



●ストリートファイターⅡダッシュ増刊、ようやく完成しました。結局、予定になかったキャラの攻略まで担当することになり、いつにも増して最後まで気が抜けませんでした。原稿執筆中はもちろんのこと、初校→最終の色校まで最新情報を入れるべく、連日赤入れ(直し)をする毎日だった…。対戦の歴史は日進月歩なので、増刊発売時に情報が多少古くなってしまうのは許してね。(後々残るものだから後記に書いてんだよ! N，O㊅)

GAMEST ゲーメスト 10月号

■平成4年10月30日発行 第7巻12号通巻78号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1 15-15
柴田ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 C・C 栗原桃郎
じーぶー N，O ずるずる T・J APAPA
YOU・A 塩原利康 C・LAN いなりん
古葉美一 植村伴北 藤原ひさし えび
もも みんく・いるか かる TWL-DON
RIK君 SHO太郎侍 渡辺裕美子 内山利栄
猿渡雅史 遊佐孝之 佐藤孔建 萩原祐四郎
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画 FREED

待ってー、もうひとこと

今月は、マスコット・キャラの名前と、ハイスコア集計のアシストの募集と、葉書ではコミック版ゲーメストのアンケートを行っています。よろしく。

毎月のプレゼントのアンケートも全員ちゃんと見てます。のみならず集計までして一喜一憂しています。葉書の下も読んでます。けっこーキツイことが書いてあり、たいへんためになります。みなさんどーもありがとう。(ジャン・ポール・サトウ)

表紙の裏をとれ

今月はワールドヒーローズのコウマです。描いたときは、まだ出たばっかりのゲームだったのです。8月末では、みなさんもうガンガンやりまくっていることでしょうから、思い入れも加味して見てみてください。

ところで、夏休みはどのようにお過ごしでしょうか。私は、一人暮らしのアパートで西日をガンガンあびながら、カキ氷をおにぎりにして食べています。

(藤原ひさし)

頑張ったぜコーナー



© 1991 TRI STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI STAR PICTURES, INC.
© 1992 IREM CORP.
Hook フック
TM
ネバーランドの平和を守るため、ピーターパンとロストボーイズの力を合わせて、宿敵フック船長をたたきのめせ!!
まったく新しいマジカルアドベンチャーが今、始まる。
スティーブン・スピルバーグ監督最新作!!
"Hook"がついにアーケード版で登場!!



メジャータイトル2
MAJOR TITLE 2
TM
TOURNAMENT LEADER
WINNER'S PRIZE
$20,000
IREM CORPORATION
歓声を呼ぶホットワンショット!!
●2つのコースを選択可能!
●個性豊かな4人のプレイヤーを選ぶ事で多彩なプレイを実現!
●スキンズゲームが加わりゲーム性がさらに充実!





発売までまてない!!

超時空要塞マクロス

MACROSS

比較的やさしくできあがっているマクロス。バリバリのシューティングってやっぱり気持ちいいよね!

NEW GAME WASSHOI

ニューゲームワッショイ

発売間近!!

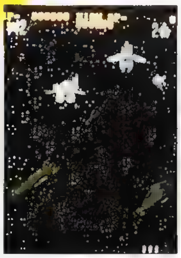
爽快で、テンポのいいバリバリのシューティングゲームの「マクロス」がもうすぐ発売! 一足先に、AMショーでプレイした人もいるだろうけど、行けなかった人たちにドドーンと紹介だ。

順調にロケテストも終了し、あとは発売を待つばかり。そこで気になってくるのが、やはりどれぐらいの難度なのかだよね。実際にプレイしたり、プレイした人に聞いてみると、やさしいという声が返ってきた。比較的パワーアップがしやすいことや、ボンバーがよくでることもあって、押しぎみにプレイを進められるからだろう。最近のシューティングゲームは、やたら難しいものばかりだったので、すっごく気分はいいよね。シューティングゲームは少し苦手だなという人には、オススメのゲームだろう。発売されたらぜひプレイしてみよう。

これだけ違う「スピード」

このマクロスは、2P同時もできるし、1P、2P側のどちらの自機でも1人用が可能なゲームなのだが、ただそれだけでは単に場所が違うだけになってしまう。何か変化が欲しい…、あるんだなこれが! このマクロスでは、2P側の自機のほうが動きが速いという面白い面白い特徴を持っている。実際にどれだけ違うか、今回、画面一番下から上まで、1P側と2P側の自機で競争してみました(笑)。

どうでしょう、どちらかというと2P側のほうが扱いやすいスピードなんだけどね。



ほーらね、2P側のほうが速いのだ。



よーいドン!

熱い攻撃が待っているぞ

今回は、4、5面を紹介していくぞ。

さすがにこのあたりまでくると、それなりの攻撃が待っている。移動速度の速いものや、大きいもの、硬いものと、プレイヤーを楽しませてくれる。

アーマーをもってて、最強であれば押していけるが、やはり出現などを覚えていかないと、弾の集中豪雨にあうぞ。意外にも安全地帯がけっこうあるので、それを見つけていくというのもまた面白いだろう。

STAGE 4

ではまず4面からだ。





大気圏突入後、舞台は、地球上へ。

戦争で荒れた大地での、壮絶なる地上からの攻撃、そして空中からの攻撃が始まる。

とにかくどんどんでてくる。下から上からと倒しても倒してもくるので、少しでも気を許すと、どがーっと押される。このあたりは、広角に撃てる装備で進んでいくといいだろう。

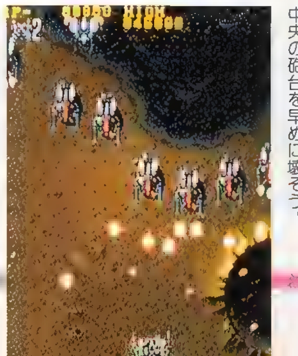
このゲームの特徴でもあるが、ステージがあまり長くないので、熱い攻撃のわりにはあっさりボスまでいけてしまう。まあ、復活ももどされるわけではないので、死んでも苦しいという印象が少ないからかもしれないね。

4面のボスは、いきなり高速で降下してくる。一番下にいればぶつからないことを覚えておくといい。

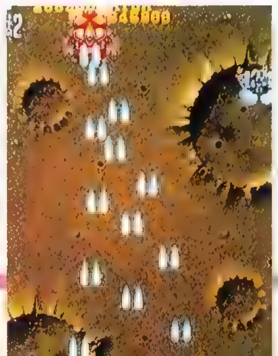
中央からバラまかれる弾に気をつけ、太いレーザーを撃ってくるところなどを壊しつつダメージを与え、倒していこう。



中央の砲台を早めに壊そう。



どどーんと敵がいっぱい! 倒せーっ!



右上にいると意外と死ななかったりして…。



4面ボス! 死角に入れば…危なーい!

STAGE 5





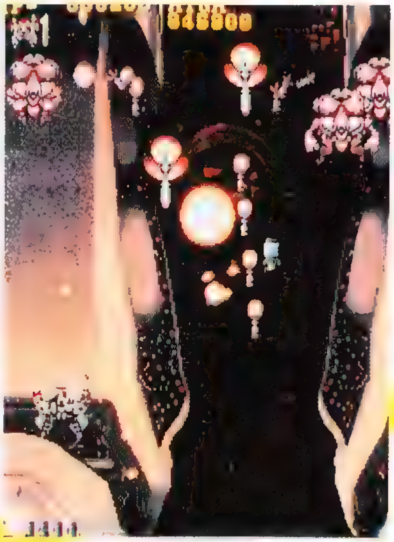
4面に続いて、5面も地球上での戦いだ。時間的に夕方になっているらしく、ビジュアルからもわかるように、全体的に、色が赤っぽいのだ。なかなかにくい演出だね。

4面は、ボスよりも、それまでの過程のほうが主な戦いであったが、5面に入ると硬い敵が多くなったりするが、どちらかというと、ボスとの戦いのほうが長くなりそうだ。

硬い敵がゾロゾロ現れ、レーザーの雨を降らしてくる。これを打破するには、出現後すぐ壊せるような速攻が必要だ。ここでは貫通力のある装備が有効かも知れないね。

あまり変化のない展開が終わるとボスだ。

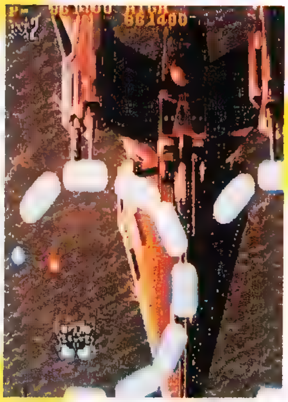
3面以来の大きなボス。とーんでもない攻撃をしてくるので、正面にいるのはまずい。写真を見てもらえばわかるが、ぶっといレーザーを撃ってくるのだ。それに、ぐるりとまわるレーザーも撃ってくる。中に入るときと、外で逃げるときを覚えないとつぶされるぞ。パターンさえわかれば案外楽になるぞ。（ずるずる）


硬いのがどんどんでてくるぞ。


大きいのもくる。やわらかいけどつらい。

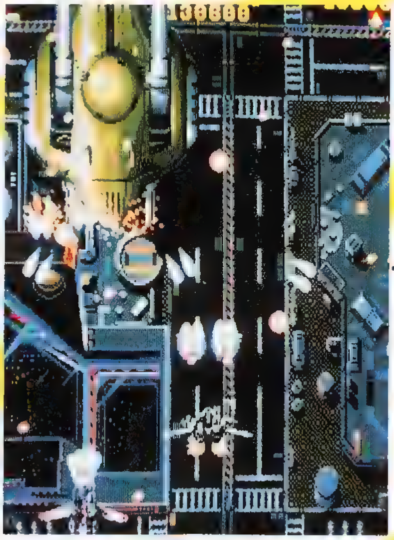

5面ボス。そろそろくるぞ。

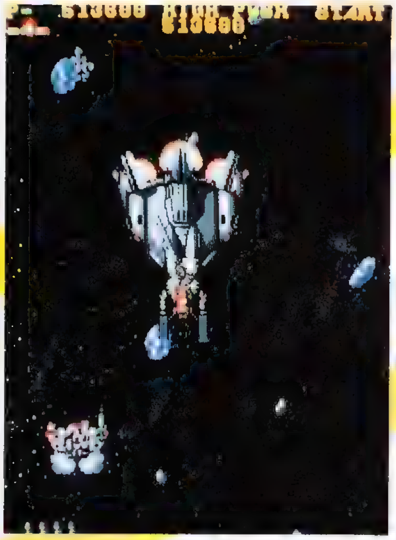

ドワーッなんと太いレーザーなの。


こんなレーザーも撃ってくるのだ。

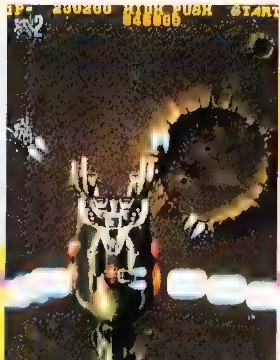
真上から見てわかったかなボスの名前

アニメでは、比較的横からのアングルが多かったので、ゲームで登場したとき、オリジナルの戦艦かなと思った人も多いかも。そこで今回は、1面から5面までのボスの写真をもう一度載せ、名前をつけてみた。どう?わかったかな。


1面ボス　司令部偵察ポッド「ケルカリア」


2面ボス　空戦ブースター付き「グラージ」


3面ボス　3画面分ある「ブリタイ艦」

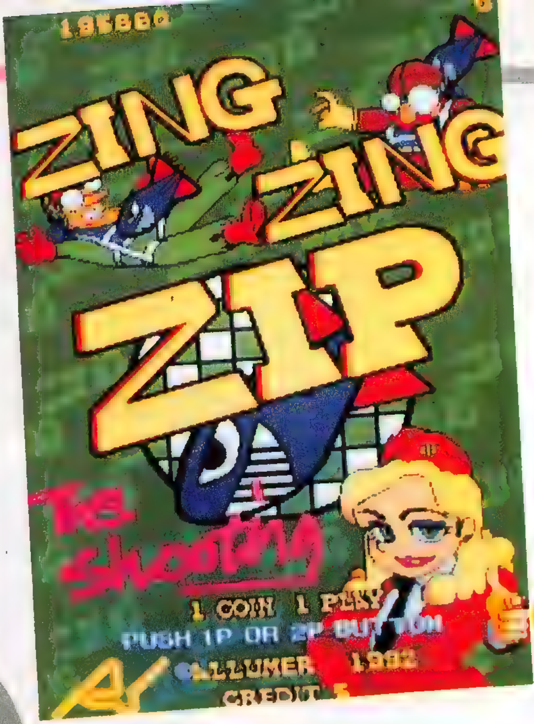

4面ボス「大気圏突入艇」


5面ボス　大きな「ミリア艦」

怒とうのハイテンポシューティング
ZING ZING ZIP

©アルュメ

敵が硬い！　弾が多い！
でもよけられる！
気分爽快、これこそストレス解消シューティングの決定版!!



近ごろ、縦スクロールシューティングが増えてきた。しかし、私はこれを絶対押したい。敵の硬さ度・弾の多さ度・敵弾回避時および硬い敵や群がるザコを撃破したときの爽快度・ゲーム全体のスピード感・自機の操作性・連射感覚、どれをとってもNo.1だーそれがこの「ジンジンジップ」だ。

写真を見てもらえば分かると思うが、一見自機がデカイ。しかし、実際の当たり判定は相当小さく、「おっ!?今すり抜けなかったか?」と思えるときがあるくらいだ。したがって、よけの苦手な人でも、「よけの快感」を味わえるわけだ。

難しいルールもないのだが、一つだけ特殊な操作が必要な"技"があるので、操作に入っていこう。

無敵のローリングを使いこなせ！

8方向レバーで自機を操作し、ショットボタンで弾を発射。もう一つのボタンはジェリービーン（ボンバー）を発射する。ショットおよびサブウェポンやボンバーに関してはあとで解説するとして、ここでは小見出しにもある「ローリング」について説明しようと思う。

このローリングは、レバーを左右いずれか一方に入れつづけ、自機を傾かせてから一気に反対方向に倒すことで実行される無敵技で、自機が光っている間は完全無敵&ショットが1段階パワーUPする。

回数制限はなく、大きく左右に動き続けることで、比較的連続でローリングすることが可能だが、無敵になるまでに若干時間がかかるため、ローリングをし続けることによる永久無敵のような甘い考えは通用しない。また、無敵時間はほんの1秒たらずなので、硬い敵にめりこんでいたりすると、死ぬ。注意が必要だ。

ローリング中ショットが一段階パワーUPするのも、復活時やゲームスタート時にはうれしい限りだ。ただし、フルパワーのときは、この一段階UPの特典はナシ。

とりあえず、このローリングはおまけのようなものと考えてプレイするか、どういう所で使うかよく考えてプレイするか、初めに決めておくのがいいと思うぞ。でもやっぱり、ピンチってときに偶然助かったりするとうれしいけどね。

どの武器も利用価値アリ

武器はメインウェポンとサブウェポンに分かれており、どちらもショットボタンを押せば発射される。メインウェポンは「バルカン」・「ファイアー」・「レーザー」の3種類。サブウェポンも「ホーミング」・「ミサイル」・「エックス」の3種類。それぞれどのような性質を持っているのか、説明しよう。

バルカン…初めから持っているショット。どんどん広がっていく。

ファイアー…レバーを入れた方向に応じて、斜め前方から反対の斜め前方に弾を発射。古いところだと「ジャイロダイン弾」といったところ。

連射は相当きく。威力はバルカンより上。

レーザー…貫通力のあるレーザー。連射はきかず、押しっ放しで出る。もちろんとぎれ目あり。この手のシューティングゲームの類にもれず、たいした威力もなく、他の武器で連射したほうが強いんじゃないの?と思っている人たちの鼻をあかすためか、威力はかなりある。

画面前方に硬い敵が集中するような面では、絶大な効果を挙げる。手が楽。

ホーミング…追尾ミサイル。あまり役立ったような印象はないのだが、横から人のやってるのを見てみると、かなり追っかけてる。どうやら敵の攻撃が激しくて、プレイ中は見えないだけのようだ。

ミサイル…直進するミサイル。破壊力はそこそこ。あまり使用する場面はないかな。

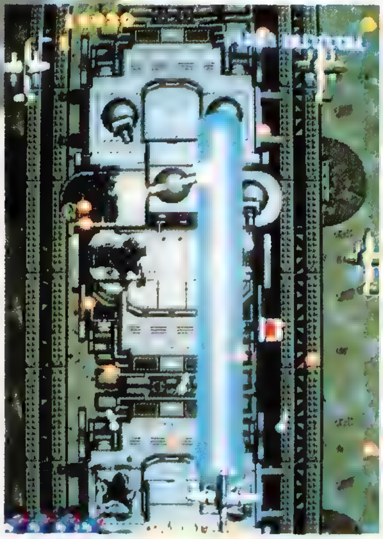
エックス…自機の斜め4方向にミサイルを発射。ミサイルは標的に命中したあと爆風を残す。使えた。なんといっても後方を攻撃できるのがいい。

ほかのアイテムでは、ボンバーとボーナス、MAXパワーと1UPがある。

ジェリービーン（ボンバー）は押した瞬間に爆発してくれるため緊急回避に使える。とっておいてもボーナスなどにはならないので、ケチらずどんどん使おう。スカッとするぞ。また、ジェリービーンを持った状態でやられると、自動的にジェリービーンが爆発。君の敗北を知らせてくれるぞ（ウソ）。周りの敵を消してくれる。



レーザー最弱状態。これが…。



ここまで太くなる。強い！



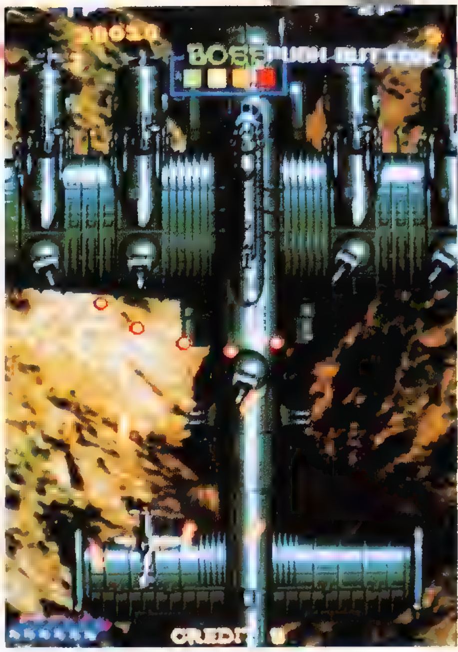
自機のショットがファイアーとエックスになっている。

NEW GAME WASSHOI

では次に、ステージ構成やそれぞれの面の特徴などを見ていこう。

まず最初に、全てのステージに共通して言えることとして、敵が次から次へと出現する、地上物、空中物ともに堅い、といったことがあげられる。

ほかにも途中で高速スクロールステージが設けられていたりするので、本文初めでも言ったように、ゲーム全体に対する印象として「スピード感のあるゲーム」、または「実にテンポのいいゲーム」といったイメージをいだいてしまう。



でかいボス。背景にも注目。

これはつまりどういうことかというと、プレイヤーにあまり休ませるヒマをあたえない、言い換えれば、何もしないでボーッとしている時間が少ない、またはないということ。このあたりに、あきさせないための工夫が感じられる。

全面中、特に爽快なのは高速スクロールステージ。

地上に多数設置してあるコンテナを破壊するとアイテムが出現。敵の攻撃を回避しつつ、素早くこれを回収するのだ。

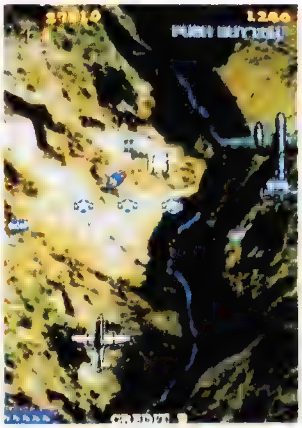


ステージクリアーデモ。…。


お分かりだろうか、これがローリング中。



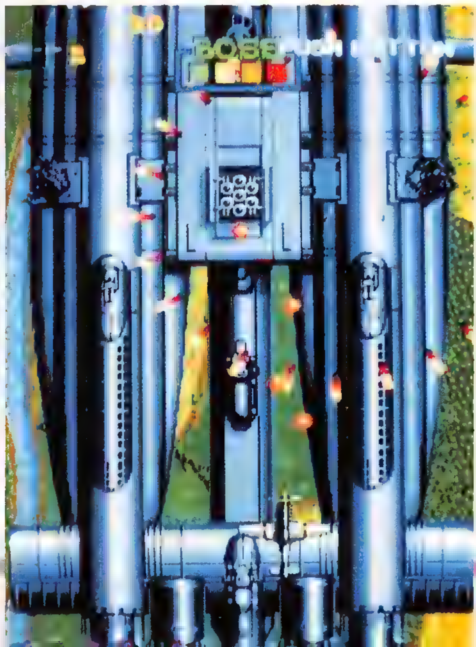
この程度の弾はよけやすいのだが…。



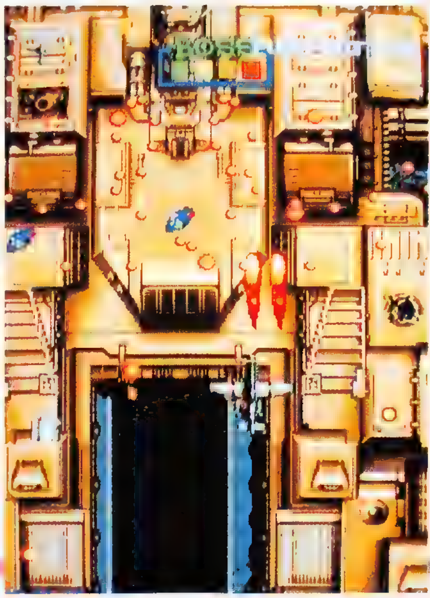
星マークは得点アイテム。高度差を感じさせる背景がすばらしい。



カフェミサイルがぁ!!



迫力あるねェ。次はどんな攻撃が…?



ファイアーで猛連射だ!こういう弾量が燃えさせる!!

気迫で押せっ!!

敵の攻撃はとても激しく、かつ、硬い。しかし、多い敵弾も、よく見ると結構よけられるように撃ってきてるので、「よけてやる――っ!」とか言いながら、気合を入れてプレイしよう。ほかにも、狂ったような連射野郎には、ぜひともファイアーで指を酷使してもらいたい。連射に自信のない人はレーザーでいこう。連射派の私でも、気持ちよくなるほど強力だったぞ。

全体的なゲームの印象としては、パズル的な要素が薄かった分、迫力、撃つ楽しさ、よける楽しさといった「シューティングの基本」的な部分がしっかりしていたと思う。

ストレス解消のために縦シュー(に限らず)をやったら逆にストレスがたまってしまった、そんな人にぜひともやっていただきたい。この夏(秋かな?)最高の一作品だ。

発売は9月ごろの予定。(KAL)



NEO-GEO NEW LINE-UP

この巨大キャラがどんな動きを見せるのか

龍虎の拳

満を持してついに姿を現した102メガの超大作！

前回紹介したときは諸般の事情で写真を掲載することができなかったが、今回は違う！　見よ！この巨大なキャラクターを！これぞ106メガの力だ。発売までにはまだ少し日があるけど、ここはひとつ落ちついて、操作説明の復習をしよう。

気力ゲージに要注意!!

レバーでの操作は実にシンプル。1つだけ特殊な操作が必要なのはダッシュのみ。ダッシュは、同じ方向に続けて2回レバーを入れると出すことができる。

Aボタンはパンチボタン。Bボタンはキック。Cボタンはちょっと特殊で、Aボタンを押したあとに押すと強パンチが、Bボタンのあとに押すと強キックが出る。また、C＋Aで下から突き上げるようなパンチが、C＋Bでローキックが出る。Dボタンの挑発はなんだかよくわからない。

気力ゲージとは、必殺技を使用するたびに減少していき、AorBボタンを押しつづけることで回復させることができる。

対戦で熱くなれ！

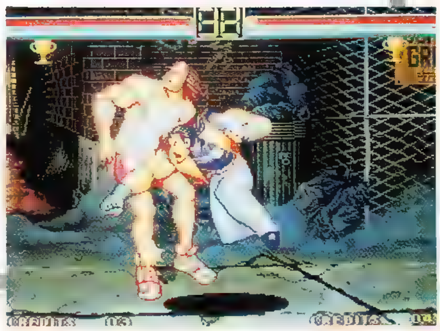
8人の中からキャラを選択。選んだキャラによってステージが選択される。3本セットで2本先取したほうの勝ち。――やっぱり今は対戦でしょ。みんな対戦で熱くなるのだ！――（KAL）


不良グループのボス、ジャックと対決。


ハイキックが見事に決まった！これは痛そう


海軍のマーシャル・アーツの教官。このソバットは重そうだ。


背景の描き込みにも注目。


アマチュア・ボクサーのマイクだ。

NEO・GEOに新風!

斜めスクロールシューティング!

VIEW POINT

'92AOUショーに出展され、注目度の高かったビューポイント!ついに登場なのだ!



斜めにスクロール!

NEO・GEOでは、いろいろなシューティングがつくられてきたが、今回初めて斜めスクロールのものが登場。つくったところはサミー工業。なかなかのグラフィックで'92AOUショーで人気が高かったのがこれだ。

最近、一目見ただけではNEO・GEOのゲームとは分からないものが多いので、ショーのとき、チラッと見た人は、普通の感覚で見たのではないかと思う。本当に最近のメーカーはがんばっているのだなあと実感するのであった。

1Pプレイで進むのだ

このビューポイント、基本は1人専用（2人でプレイする場合は交互にプレイ）のシューティング。最近は協力プレイが当たり前なのに。でもこのゲームの場合、意外に大きい敵キャラクター、オプションをつけるとけっこう大きくなる自機を考えると、2人でプレイするにはちょっと狭いかもしれない。うーむ、斜めスクロールものの痛いところだね。

※ディップスイッチにより、2人協力プレイが可能なので、やりたい人は、お店の人に相談してみてね。



ゴロン、ゴロン、ゴロン! よく動くこと。

自機はパワーアップなし!

自分が強くなるというのは、自機本体が強くなる（変形していったりして）ことが多い。このゲームの場合、強くなることは間違いないが、サポートという形でアイテムを取るので（間接的）攻撃力が上がったというよりは、防御力が上がった感じがするのだ。

まあ死なななきゃどっちでもいいんだけどね。

さてそのサポートアイテム、2つある。まず1つはオプション。こいつは、アイテムキャリアーを壊すことにより出現する。取れば2つ（両側に）オプションがつくのだ。

オプションは無敵なので、攻撃（体当たり）や防御ができる。でもレーザーなどは貫通するから気をつけよう。

このオプション、見てるとけっこう細かい動きをするのでゲーセンで見たら観察してみてね。

もう1つは、バリア。これは、バリアアイテムを取ることで装備できる。これもオプションと同じで、耐久力のある敵や弾には負けてしまうので、バリアだと思ってあまり気を許していると危ないぞ。

斜めがライバル?

そう、右斜め上へ進むこのゲーム。よく使うのが斜めの入力だ! レバーがよくないと入りづらくて死んでしまうことも。気をつけたいところ。

とりあえず操作を説明すると、8方向レバー1本に、Aボタン（ショット、ためて撃つと波動砲になる）とBボタン（ボム）である。

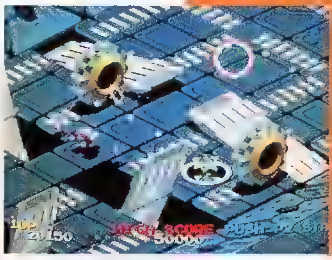
波動砲は、Aボタンを押し続けることで攻撃レベルが上がり、最高4段階にまでなる。オプションを取っているとたまる時間が早くなるぞ!

ボムは、3種類。ストックは3つまでだが、いっぱいのときボムを取ると、最初のボムが押し出されるというもの。次に使うボムを調整できるのがいいね。

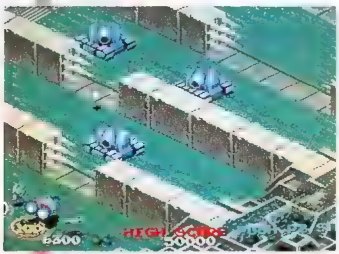
さて3種類あるボムだが、1つは、ファイアーウォールボム(F)。炎の壁が前方へ移動していく。一掃って感じかな。

そしてホーミングボム(H)。自機を中心に、16方向にミサイルが発射される。残る1つは、ショックウェーブボム。画面の中央に爆弾が炸裂し、波紋が広がる。この波紋は、スクロールに流されないので、使うところを間違うと、あまり意味のないものになるぞ。

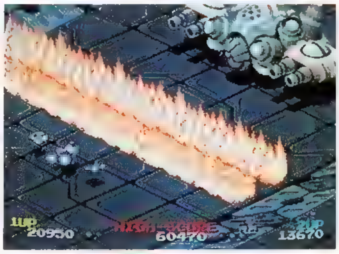
残るアイテムとして、ボーナスアイテムがある。星マークがそれなのだが、これを取ることによりボーナスを得られる。取った数で得点が上がるので、死なずに進むと、10万点近いところまでいくぞ!



床もこんなふうに！ 気をつけ



きつーい障害物地帯。つ、つらい!



ゴゴーッ! ファイアーウォールボム!

とにかくビジュアルがいい。キャラクターがよく動くしね。敵キャラもいっぱいいるので、プレイヤーはその動きに見入ってしまって、死んじゃうかもしれないね。そうならないように気をつけよう。

（ずるずる）



カ、カッコイイ! 1面ボス「スナッピングメートルキング」。



ズズズ…破壊不可能の「サビ」が横切る。











法で裁けぬ無法に怒りという名の弾丸を撃ち込め！

デッドコネクション

舞台はイタリアか、それともシシリアか…トレンチコートにトンプソン。タイトー版『アンタッチャブル』だ。

★ストーリー

1952年。ビッグタウン

この街にはびこる悪を一掃するスペシャルチームとして4人の男が選ばれた。

彼らは着実にその成果を挙げていく。しかし彼らを待ち受けていたのはこの街を牛耳るネロッツィアファミリーの卑劣な報復だった。

愛する者を殺された彼らは復讐を胸に巨大な組織に挑んでいくのだった。

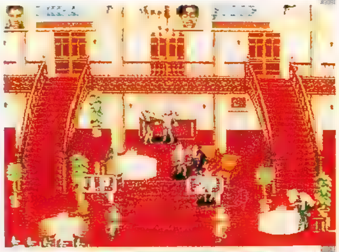
★ゲームの特徴…すごいぞ！

基本的には2人同時プレイ可能のシューティングアクションゲームなんだけど…画面写真を見るのだ！キャラクターが小さい！でも、これがよく動くのだ。3次元の地形を利用しながら一定数の敵とボスを倒すとラウンドクリアだ。

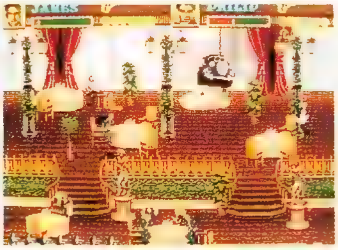
各面はスクロールしたりはしない固定画面だが、そこには、「ドラマ」があるのだ。秘密の取引現場、ファミリーの優雅なダンスパーティ会場と、映画をみているように移り変わる場面。ガラスをつき破る車、ふりしきる雨に煙る報復の硝煙、にげまどう一般市民。う～ん、しぶい。このゲームの最大の特徴はその「ドラマ性」にあるといっても過言ではないだろう。

★操作方法

8方向スティックと2つのボタンを使用。Aボタンで攻撃、Bボタンで防御を行うのだが、AボタンのSHOTは弾道を自動的に修正してくれるのだ。初心者でも安心。防御ボタンは、レバーがニュートラルだと伏せ、レバーを入れると転がりができ、転がっている間に敵にHITすると敵にダメージを与えることができる。



1面だ!!プレイヤーが君にはみえるか。



つっこむ車。各面のオープニングは毎回こっているぞ。

プレイヤーは4人の中から選べるが、各人の差はないので、これは好みの問題だろう。ライフ制でストックはなし。アイテムを取ると回復する。アイテムについては図を参考にしてほしい。

もうすでに発売されているこのゲーム。ぜひ、やりこんでみてくれ。防御ボタンが鍵だ!!

得点アイテム

500～5000pts.
他に封筒、あやしいカバンなどあり。

体力回復アイテム

ホットドック……1
ポケットボトル…2
薬ビン……………3

クロス

難度低下

武器アイテム

ハンドガン ＜（威力） リボルバー

標準の武器、弾数制限がない。リボルバーのほうが威力がある。

ショットガン ＞（威力） マシンガン

特殊武器、弾数制限（ショットガン20、マシンガン100）があり、撃ち尽くすと標準の武器に戻る。

超リアルレーシングだ!!

V.R.
Virtual Racing

©SEGA

ポリゴンの力を最大限に活用し、プレイヤーが4タイプの楽しみ方を選べる最先端のレーシングゲームなのだ！

新しいハイビジョンサイズが

今、最も注目されているメディアマシン、ハイビジョン。現行のモニターと比べて、大幅なパワーアップをしているというのが売りなんだけど、セガは、このハイビジョンの16対9という比率の画面に注目したようだ。

現行のモニターと比べてはるかに横長で、縦の長さは同じでも、横は約1.3倍（TVで映画を見ていて両端が切れるなんてことのないサイズなんだよね）。

今回、このV.R.に使われるモニターは、そんなハイビジョンの横長のサイズをもった規格のモニターを使用するということだ。これまで、4対3というモニターを横に2つ3つ並べたりしたことがあったが、このモニターを使うことで、1台で、ワイドな視界を表現することができるようになったのだ。残念ながらハイビジョン対応ではないので超鮮明な絵は見られないが、高解像度のモニターになっているので、ゲームとして使うのであれば十分なパワーをもったものであるといえよう。

こういう横長のモニター、ドライブものに使われているというのは、モニターとしても本望って感じ。さすがはセガというところだね。



これがドライバーの視点だ。視線が低いのがよくわかる。



マイカーのすぐ後ろからの視点。とてもプレイしやすそう。

セガ初ポリゴンだあーっ!

今までスプライトの数の量で、他社を圧倒し、体感ゲームを開発してきたセガ。ついに、3次元処理に突入!もうすでにCG界ではおなじみの「ポリゴン」を使ってのゲームの登場である。

このポリゴン、使うとなると、とにかくたくさんある絵と、たくさんあるデータを瞬時に計算してしまえるような高性能なハードが必要となってくる。セガは、このためにたくさんの開発費と、多くの時間を使って、システム基板として、業界一の高性能のものを生みだしたのだ。

その第一弾として企画され生まれたゲームがこの「V.R.」である。



さらにマイカーのうしろからの視点へ、先がよく見えるね。



グ、グーンと後ろへ、これってすでにギャラリーだよね!

3次元処理のパワー全開!

ポリゴンを使っている一番の利点は、どんな座標からでも、その視点からの絵をすぐ見ることができるということ。今までその効用をあまり受けていなかったので（任意に利用できるかどうか）、ポリゴンの絵を見せられているという印象が強かったが、今回このV.R.では、そこに注目。な、なんと、プレイヤーが好きな視点を選ぶことができるようになったのだ。

初心者から上級者まで遊べるのだ

コースが3つ。初級、中級、上級と、やさしいものから難しいものというように、直線が多く、きついカーブが少ないものから、カーブが多く、道が狭いものへと難易度が設定されている。

操作でも、マニュアルとオートマという形で、難しさを選ぶことができるのだ。

操作系は、一連のセガドライブものと一緒で、アクセル、ブレーキセミオートマ付きハンドルとなっている。

実際プレイをしてみると、初級といっても、そうそう簡単にクリアさせてくれない。心得のある人でも「んん?」と言わせるぐらいの難度といえる。かえって上級者は、中級、上級コースが、必死にコースを覚えようとして走るので、そっちのほうが楽なんじゃないかと錯覚してしまいそうだ（やっぱり気合いを入れる度合の問題だなこりゃ）。

そうだなあ、遅くても、初級から、10回、15回、20回の回数で完走できれば、上級プレイヤーとして認めてあげてもいいかな（あまい!と言われそうだけど）。

とにかくポリゴンだから、真っすぐ走れるかが、上達への近道となると思う。どの方向にマシンが向かっているかを瞬時に判断できれば、すぐクリアは可能だ!

シビアなゲームとなるだろうね

ゲームなんだけど、してることはF1のシミュレーションには変わりはない。となると、実車さながらのミリ単位のライン合わせで走らないといけなくなってくるよね。まさにアイルトンな走り、今年は、マンセルな走りっていうのかな（笑）、そんな楽しみ（苦しみ）方もできるのだ。純粋にタイムアタックできるからねえ!

4つの視点で楽しもう!

このV.R.には、必殺の視点変更ボタンがある。プレイ中に、プレイヤーが好きな時に4ケ所ある視点からプレイを楽しむことができるのだ。

どのような視点があるかというと（番号順にいうと）、まさにドライバーズアイ（なんと手がハンドル握っててシフトチェンジまで表現する）と、すぐマイヤーの後からの視点、さらに後にさがった位置からの視点、そしてほとんど上空（ヘリからの空撮のような）から見おろした視点となっている。

どれが楽かというと2番目のものがいいかも。ある程度さきも見えるしね。でもオレなら1番目で走るなあ。（ずる）



これが筐体だ!! すげえぜ!

黄金を巡って様々な思いが交錯する

ブランディア

バランス調整に時間をかけているらしいブランディア。発売は9月ごろの予定なので、首を長くして待っていよう。

前々回、前回そして今回と3度目になる「ブランディア」紹介。そこで今回はストーリーとわかりづらかった部分を再度説明しよう。

〝黄金〟それは人を惑わし時に運命を左右する

我々の知り得ぬ遥か昔、黄金を巡っての争いが絶えなかった時代に、「王」を自称する1人の男が現れた。

彼は邪悪な魔力と剣を用いて全世界を侵略し、黄金をわがものとしていた。

彼のおよそ人間とは思えぬ行動に、世界各地から自ら最強を名乗る戦士たちが立ち上がろうとしていた。

下段ガードと下段攻撃から覚えていこう

プレイしてみて最初に戸惑うのは、上段・中段・下段と3カ所もある攻撃および防御個所。やみくもに操作しても、あっという間にやられるか、メチャクチャやって運よく勝つかのどちらかだ。

そこで、まずは相手の足元を狙う下段攻撃と、そこを守る下段ガード。攻撃個所は3カ所もあるかわりに、防御すればいいのは上段か下段だけなので、とりあえずこれで落ちつくことはできると思う。

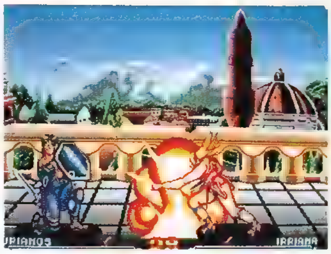
ガードについてもう少し説明すると、立ってガードした場合、実際に防御できるのは上段＋中段攻撃。しゃがんでガードした場合は中段＋下段だ。つまり、防御さえしていれば中段を攻められることはまずない、ということなのだ。

ただし、接近した時の投げ攻撃はガードできないので覚えておこう。

あと、投げと打撃攻撃の操作は、相手に接近したとき、ガード方向にレバーを入れながら（つまり防御しながら）ボタンを押すと投げ、それ以外のところにレバーがあるときにボタンを押すと打撃攻撃になる。打撃攻撃とはシールドや蹴りなどで攻撃するパターンのことで、鎧では防げないのだ。

ほかにも様々な特殊攻撃があるので自分でさがしてみよう。

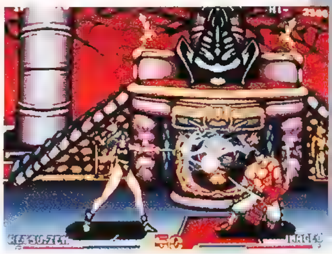
そうそう、今回の写真とストーリーを見て「ピン！」ときた人も多いと思うけど、ゲームの目的は黄金狂の「王」を倒すことだよね。で、主人公の名はガリアノス、王の名はギルダス…。これは!?（KAL）



よ〜し、いい感じ。



うう…。



発売が待ちどうしいのう。

みんなまとめてぶっとばせ!

FUNKY JET
ファンキー ジェット

悪を倒し仲間を救え！

主人公「ジェット」は、退屈で退屈でしょうがない地球から、仲間たち「プレイザーズ」と刺激的な星を求めて旅を始めた。

名も知らない星に着いた彼らは、地球と同じように、一大企業「ブロンコ・コーポレーション」が進出していて、金に目がくらんだ仲間たちが、企業の手下になってしまった。

その仲間たちを救い出すため、ジェットは、ジャンク品から組み上げた「ジェットエンジン」（すごいっすよこれ）を背負い旅に出たのであった。

パンチで敵を倒せ！

ジェットエンジンを背負い、空中を自由に動ける「ジェット」。固定画面のフィールドを縦横無尽に飛びまわり、敵をパンチで倒し、面をクリアしていくゲームなのだ。

パンチは、レバーの上下で上や下へくり出すことができ、必ずしも敵の横にいかなくても、床下からなぐることもできるのだ。

敵をなぐると敵はふっとぶ。このとき、何人かの敵をまとめてふっとばすと、高得点に加え、アイテムがでるのだ。このアイテム、体力回復があるから、まとめて倒さないとね。

必殺技はローリング！

操作は、1レバー（8方向）に、2ボタン（パンチ&必殺技）。

基本は、ちょっと慣性のあるキャラを操作し、パンチをくり出す。

プレイ中、両側に敵が！なんてこともあるだろう。そんなときに必殺技「ローリング」だ。回転しつつパンチを出すので、両側の敵もポン！いくらでも使えるのはいいが、あまり攻略的ではないよね。まあ緊急回避で使えばいいだろう。

難度が選べるステージ！

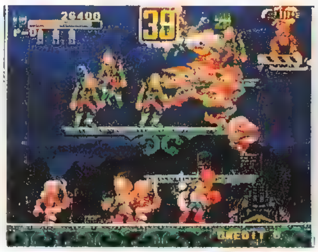
コインを投入し、スタートボタンを押すと、いきなり6ステージが現れ、その各ステージに得点がでている。この得点が高いと難度が高い。結局は全部クリアしないとその次のファイナルステージへ進めない。常識的には、一番やさしいところから始めるのがいいだろう

各ステージは、5〜8のブロックから成っている。その中には中ボス、そしてボスがいる。いかにナイスなパンチを入れてやるかが勝負の分かれ目だぞ！

（ACURA）



すると上からアイテムが、ほらこんなにいっぱい。



アッパーカット!!ズドドーン−5人がふっとぶ！



さあ、どこから始めようか。

ゲ屋宅配便

ゆにろーず大利根店 & ゲームガレージキャロットたまプラーザ店

暑いぜ！暑いぜ！でも、夏休みはもう終わり。トホホだね。でも、愛と闘いの人々、ゲ屋宅配便は、今月も突進するのだ。まあ、たまには、コケることもあるけどね。

第17弾 ゆにろーず大利根店



早くも17回を数えることとなったゲ屋宅配便。7月19日は千葉・我孫子市のゆにろーず大利根店におじゃました。当日は、突きさすような日差しの猛暑に見舞われ、涼める場所を探し求めるといった状況ではあったが、みんな表情は爽やかだった。



まだまだみなさん、余裕の笑顔。

食堂付きだぜ！テレビもあるぜ、ヘイ！

と、いうのも当たり前で、国道ぞいに位置するため、ドライブインと一体となっているのだ。したがって、ゲームをやって疲れたら隣の食堂へ、そこでテレビでも見ながら冷やし中華をいただく、といったことも可能なのだ。イベントとは何の関係もない親子連れや、トラック運転手のにいちゃんが休んでいたな。

で、設置してあったゲームのほうは、ストⅡの通信台が6台、ほかにテーブル台が10台ほど。アップライトのG・Iジョーや鈴鹿8アワーズ、ドライバーズアイなどもあり、涼しかったこともあってなかなか快適だった。

地獄の猛暑の中で始まったゲ屋販売のほうは、暑さのせいか、都内からさほど遠くなく、ゲ屋に行くのにあまり苦労しないためか、今イチ元気がなかったようだ。

四天王に新鮮な驚き!?

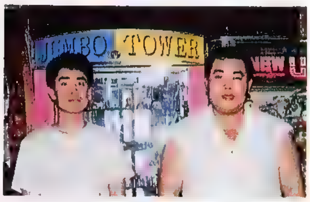
今回のメンバーは、YOU・A、TWI-DON、KALの3名。10名ずつを相手にプレイ。結果は、DON6勝4敗、YOU・A8勝2敗、KAL7勝3敗であった。DONは主にバイソンを使用。リュウなどを相手に苦しい闘いが多かったが、その闘いぶりを見て驚くギャラリーも多かった。YOU・Aはいつものようにケンで対戦。その強さは暑さにも負けず。KALはすべてバルログを使用。攻めバルの動きにやはり驚きの声があがっていた。



うりゃー！でやー！どりゃー！

そこそこの成績で対戦会を終えられたが、何より良かったのが集まった人たちのマナー。試合が終われば拍手が送られる。店員さんも実に人のいい方たちばかりで、現場を去るその時まで手をふってくれていたのがうれしい。

驚くことといえば、イベント終了後にKALとDONがプレイしていたニンジャコマンドーの2人同時プレイ。爆烈究極拳だしまくりのゴリ押しプレイに驚愕の眼差しがそそがれていたことも付け加えておこう。



熱い闘いの後の安堵の表情。ん〜さわやか

第18弾 ゲームガレージキャロットたまプラーザ店



夏も本番を迎えた7月26日、ゲ屋宅配便は横浜市緑区にあるゲームガレージキャロットたまプラーザ店でひとあばれだったのだ。

対戦台が5台！レゲーもあるぞ

お店はパチンコ屋さんの2階にある。中をのぞくと、ストⅡダッシュの通信対戦台がなんと5台もあり、対戦が盛んであることを感じさせる。

ほかにはレゲーが目を引く。中でもマーブルマッドネス（84年・アタリ）があったのには驚いた。

グッズは好調 対戦は？

夏休み中ということもあってかすごい人ー販売準備に少し手間どったが、予定どおり1時にはグッズ販売を開始することができた。

やはりストⅡ関係が好調で、CDや下敷きが人気、さらにお買い上げ3000円で福引きができるといった特典もあり好評だった。



対戦風景はこんな感じ。通信台で行われたのだ。

販売のほうが一段落して、いよいよストⅡダッシュの対戦へと移る。当日の対戦メンバーは、いなりん、RIK君、ももやんの3人。まだ経験が浅いだけに少し不安な面持ちで、いざ30人と対戦だ。

トップバッターはいなりん。ザンギエフをメインキャラとして使用した。相手にダルシムが来たりと前半苦戦したが、後半盛り返して10戦中5勝5敗。ザンギの悲哀が感じられる。

RIK君はE・本田をメインにして5勝5敗。ワールドに、スモウの恐ろしさを知ってもらうにはまだ力不足だったようだ。

最後のももやんは、ザンギを4回使ったものの、他はランダムにキャラを使用。結果は3勝7敗。メインキャラを決めなかったのが敗因か？

終わってみれば、30戦中13勝17敗で、ゲーメストチーム負け越し！なんとも情けない結果だ。まあ、まだ3人とも若いので、今後に期待したい



この日現れたチュンリー（なんでも店長の関係者だそうだ）。

ところだ（なんだそりゃ）。



右からももやん、いなりん、RIK君。

ハイレベルな闘いが期待できるぞ

ここのお店は、ハイスコア掲載店でもあり、8月23日には、ストⅡ全国大会の予選も行われるということなので（これが載る時には終わってしまっているが）、対戦をしに行くのもいいし、レゲーを探しに行くのもいいだろう。

店員さんも対戦大会に参加したりと、とてもいいムードのお店なのだ。

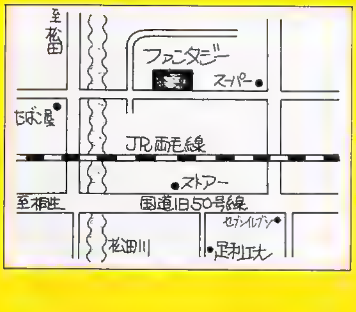
9月のゲ屋宅配便

ゲームファンタジーさんに突撃だあ!!

9月23日午後1時から

ところ：栃木県足利市大前町841

TEL：0284(62)6926



声優っていいな～

異色人インタビュー

冬馬由美

華麗なる企画、ストIIドラマCD「春麗飛翔伝説」の春麗役で声の出演をした冬馬由美さんに「声優の真実を」たずねてみたのだ！

構成・馬田鹿夫

冬馬 由美（とうま ゆみ）



「ロードス島戦記」のディードリット役、「春麗飛翔伝説」の春麗役と一気に人気上昇中の冬馬由美さん。CDで聴けるあの優しい声を間近で聴けた私は幸せ者です～！

演ずることに興味があります

●子供のころから声優をめざしてたんですか。
冬馬…中学生までは全然そんなこと考えてなかったんです。高校の時にちょっと興味を持って、日曜日だけの養成所に行き始めたんですけど、そこでも特に「声優」ということにはこだわってなくて、演技そのものに興味を感じてました。舞台でもアニメーションでも何でもよくて、できれば全部やりたかったんです(笑)。
●どんなきっかけで声優を選んだんですか。
冬馬…高校を卒業してから、そこの養成所の本科生になったんです。要するに1週間まるごと演技を学ぶわけです。
そこでは演技に関するあらゆることを勉強するんですけど、その中で私は洋画の吹き替えが大好きだったんです。「人間の声」による表現の奥深さにとても魅力を感じて抜け出せなくなってしまったんですよ（笑）。
●なるほど。最近は歌のほうにも進出してますよね（笑）。
冬馬…（笑）まあ、あれも全然抵抗はないですよ。何でも広くやっていきたいですから。

自分に近い役はかえってやりにくいんです！

●実際の役づくりについてなんですけど、やりやすい役とやりにくい役はありますか。
冬馬…基本的には全部同じように難しいと思うんですけど、やりたくない役というのはあって、できればオカルトやスプラッターものはやりたくないですね～（笑）。
マネージャー…えっ、そうだったの！
冬馬…えっ、ウソです。そんなことありません（笑）。仕事ですから（笑）。
●本来の自分に近い役と遠い役ではどっちがやりやすいですか。
冬馬…自分に近い役ってそんなにないと思うんですけど、実はかえって難しいですよ！
●えっ、それはなぜですか。
冬馬…その役が完全に自分と同じ、というのはありえないですよね。だから、自分と同じ部分と違う部分が混ざってるわけなんです。そのズレで中途半端な感じがしちゃうんですよ。もう全然自分と違うタイプのほうが入り込みやすいです。
●そうなんですか。私はてっきり自分に近い役のほうが感情移入しやすいんじゃないかと…。
冬馬…役になりきっちゃってのめり込むとかえって見ている人には伝わらないと思うんですよ。意識の一部に常に「人に伝える」という部分を持ってないとダメな気がします。感情移入してひたりきっても自己満足が残るだけですよ。
●そうですか。そうやってある意味で自分をセーブしつつ、演技するのは並大抵のことじゃなさそうですが、やってて楽しい点も実はそういうところにあるんじゃないですか。
冬馬…鋭いですね！（笑）やっぱりわかりますか（笑）。
台本にセリフは書いてありますけど、その役をつくるのはやっぱり自分なんですよ。自分がつくった役で自分を全然知らない大勢の人に感動してもらえるんですから、スゴイことだと思ってます。

「人間の声による表現」に可能性を感じ、まっしぐらにその道を進む冬馬由美さん。みんなで応援しよう～！

月刊ゲーメスト　9月号増刊　No.77

ストリートファイターIIダッシュ CHAMPION EDITION

絶賛発売中!!



あのストIIを超えた格闘アクションの名作、ストリートファイターIIダッシュの完全保存版がついに登場。人気漫画家によるキャラクターイラスト集をはじめ、各キャラの操作方法、対戦・コンピュータ戦攻略、今まで明かされなかった連続技、開発者インタビュー、ストII用語辞典など、内容盛りだくさん。豪華愛蔵版の名にふさわしいこの本を手に入れることが、君の使命だ!!

☆有名コミック作家による
全12キャライラストギャラリー
☆操作方法&必殺技全集
☆対戦攻略大全
☆ストIIダッシュ版
ゲーメストタイランド
☆全キャラ全面コンピュータ攻略
☆ストIIグッズ500人大プレゼント ほか

定価1200円(税込み)　**超特大ポスター付き**

全160ページ(カラー96ページ)



定価1000円(税込み)

全144ページ(カラー80ページ)
豪華ポスター付き

重版出来!!!

今すぐ本屋に注文すべし!

月刊ゲーメスト増刊　No.64

ストリートファイターII

言わずと知れた超大ヒットゲーム「ストリートファイターII」。そのすべてを網羅した保存版がこれだ!
個性豊かな8人の格闘家、リュウ、ケン、春麗、ガイル、ブランカ、本田、ダルシム、ザンギエフ、それぞれの操作方法や攻略、カラーイラストでつづるキャラクター紹介。㊙開発裏話、設定資料を織り交ぜながら、全144ページまるごとストII!
異種格闘アクションの原点ここにあり!!



定価1980円(税込み)

全240ページ(カラー176ページ)

月刊ゲーメスト増刊　No.60

ザ・ベストゲーム

ビデオゲームの歴史が始まって20年。この間、僕たちはどのくらいの数のゲームに出合ってきただろう。100か200か…。いや、数など関係ないかもしれない。1つのゲームに対するその熱意と愛情があれば…。
読者のそんな想いをぶつけた歴代人気ゲームベスト30。その中から選び抜かれた9つのゲームを、キャラ紹介から攻略まで完全掲載。そして'72年から'90年の間に発売されたゲームを、メーカー別にまとめたフルリスト、ビデオゲーム20年史など、テレビゲームの歴史を語るうえで欠かすことのできない書物となろう。
ゲーメストが、すべてのゲームファンに捧げる貴重な1冊だ!

冬馬由美・春麗を語る

春麗は普通の女の子と考えました!



冬馬さんにも春麗のカッコをしてほしかったなあ～。無理っすか?

春麗の役の話がきたとき、「格闘家」の春麗にしようか「普通の女の子」の春麗にしようか迷いました。結局、「普通の女の子」のほうにしたんですけど、それで良かったと思います。あくまでも普通のかわいらしい女の子の魅力を出してみたかったんです。
あれだけの人気キャラクターですからプレッシャーも大きかったですよ。

いや～、すっかり売れちゃって～!

CD「春麗飛翔伝説」

春麗のドラマCDと聞いて「ゲゲッ」と思ってたら、アッという間にバカ売れしてしまったのであった。これは企画の良さもさることながら、しっかりと面白くつくってあったからだろう。



ヨッ、この幸せ者!
名前まで書いてもらってるな～。



この行列を見よ!(ゲ屋店員今井は交通整理にかり出されたという)

無敵のサイン会

7月19日に行われたゲ屋での「冬馬由美サイン会」には想像を絶する数のファンが押しかけた。CDを買って整理券をもらい、さらにそれを本整理券に換えるプロセスを経てサイン会は進められた。春麗ギャルとの撮影会もあったりして春麗ファンにはこたえられない1日だったろう。



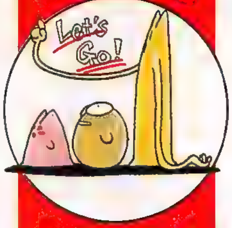
まちがっても押し倒したりしないように!

ストリートファイターII
春麗飛翔伝説



東芝EMI　3000円
ゲ(01182)



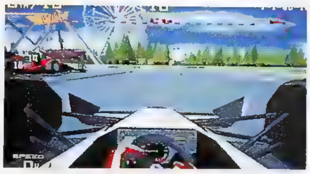


やったぁ〜い!我らの「コンブバ」がNEWバージョンで帰ってきたぞ!スペースは1/2だが、内容は倍以上のボリウムなんす!お便りもドシドシちょーだいね!



32bit-CPUが凄い。ワイドビジョンのCGが凄い。4段階、視点変換が凄い。

バーチャレーシングは、フォーミュラー感覚のCGレース・シミュレーションゲーム。画面は話題の16:9の高解度ワイドビジョンモニターを採用。毎秒180.000ポリゴン表現の3Dグラフィックスエンジンと32bit-CPUをメイン搭載。よりリアルな映像で高速シミュレーションを実現。高空からドライバーズアイまで、視点を4段階に切り換えられるバーチャルボタンによって、現実を超えた体験を可能にした。ドライバーズ・シートは自動フィッティング。





さらにエアバックによる重力体感システムでバーチャルリアリティを追求した。



© SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス

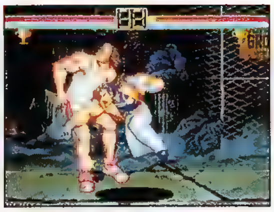
- ●本　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7438（海外販売事業本部）
- ●東品川事業所　東京都品川区東品川1-31-5　電話03(5461)8320（国内販売事業本部）
  電話03(5461)8340（AM施設事業本部）
  電話03(5461)8330（総合レジャー開発本部）
- ●札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248（代表）
- ●関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3　電話 06(334)5336（代表）
- ●博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717（代表）
- ●広島販売　広島市中区河原町11-17フルミチビル　電話082(293)7979（代表）
- ●名古屋販売　愛知県名古屋市名東区社が丘1-804　電話052(702)3003（代表）



The Future Is Now
SNK

ネオジオ100メガ。







史上空前の対戦格闘、近日登場。

すべてのファイター達を直撃する、とてつもない衝撃。ザ100メガ・ショック第1弾「龍虎の拳」。ハイパワーゲームマシンのさらなる挑戦が今、始動する。対戦格闘史上に新たなる興奮を刻みこむ、高速ズームアップ・スクロールバトル。超ビッグキャラクター8人のリアルな攻防。さらに気合システム、挑発ボタンによって高まる一撃のかけひき。102メガならではの格闘の頂点、ネオジオから。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

過激なデスマッチ・ヒーロー、集結!

タイムマシンで各国より集められた8人の英雄。
最強の栄誉をかけデスマッチ・ステージに挑め。

9月11日発売予定・価格25,800円（税別）



ワールドヒーローズ





●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。なんでも相談室☎06(338)8188●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業を明記の上〒564 大阪府吹田市豊津町18-8㈱エス・エヌ・ケイGM9係まで。

CAPCOM

君はカプコン王国を救えるか?!……



選べる3つのコース!!

カプコン王国には3つのコースがありそれぞれ、ビギナーコース、ノーマルコース、エキスパートコースと分かれているので自分に合ったコースで楽しむ事が出来ます。



CPシステム第20弾

選べる4タイプのキャラクター!!

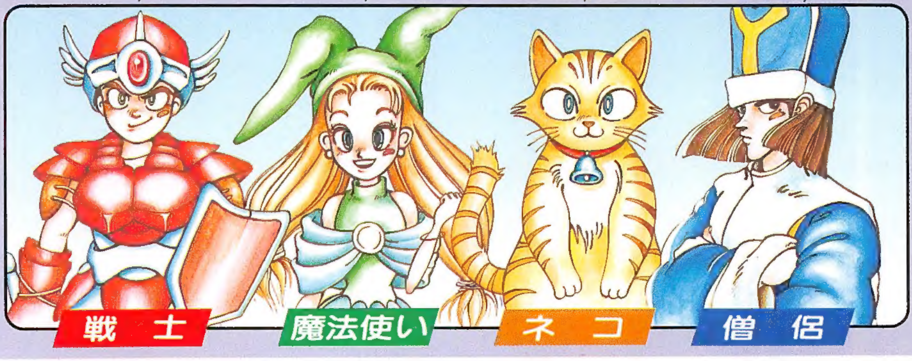
カプコン王国を救うキャラクターは戦士、魔法使い、ネコ、僧侶の4タイプ。それぞれ違った特殊能力を持っているので、2人同時プレイがさらに楽しくプレイ出来ます。

必殺技・会心の一撃は1つの正解で2ポイント取れるぞ!

ジャンルセレクトが得意技。好きなジャンルが選べるぞ!

クイズの答が、2択・3択になりやすい。会心の一撃もあるぞ!

回復魔法でお手付き数が増えるぞ!



カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送り下さい。PGC(プレイゲームカード)を差し上げます。(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)

ニーズ対応設計。
だから楽しさ無制限。

CAPTAIN IV
キャプテンIV（フォー）

（あらゆるゲームに**対応**）
（プレイマインドを**刺激**）
（メンテナンス性を**アップ**）
（在存感**アピール**）



- ●2Pから4Pまで
- ●画面タテ・ヨコOK
- ●迫力の29インチ
- ●臨場感を生むサウンド
- ●操作性向上
- ●前面部対応
- ●移動スムーズ

本体寸法/(H)1,870×(W)1,104×(D)1,130㎜
重　　量/140kg
画面寸法/29インチ
使用電圧/AC100V～120V(50/60Hz)
消費電力/160W

ADVENTURE QUIZ CAPCOM WORLD 2™



あのクイズゲーム大ヒット作

アドベンチャークイズが



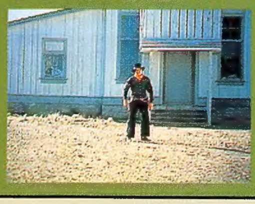


CPシステムで堂々、登場!!

Mad Dog McCree™
（マッド ドッグ マックリー）

レーザーディスクガンファイトゲーム

映画を凌ぐ迫力！
ゲームを超えた緊張感!!





リバウンド REBOUND II™

メダルがはじける、ヒットする。
ドリフショット・メダルゲーム

サイズ／(H)1,780×(W)620×(D)600％
重　量／60kg
使用メダル／25φ
消費電力／130W（外部電源方式採用）

●JAMMA健全娯楽推進委員会届出済



メダルで狙え！センサーポイント

株式会社カプコン®
大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2－2－8　東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2－6－1 新宿住友ビル43F
※カプコンソフト情報　大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ゲーメスト
October 1992 10
No.78

平成4年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第7巻第12号通巻第78号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価530円(本体515円)送料71円

雑誌03659-10 Printed in Japan
T1003659100533